

International Game Magazine



# LEVEL

Nr. 4 Decembrie 1997

18.000 LEI

**MAN IN BLACK  
HERCULES  
DAYTONA  
BROKEN 2**

**Incubation**

**GTA**

**Age Of The Empire**

**Close Combat 2**

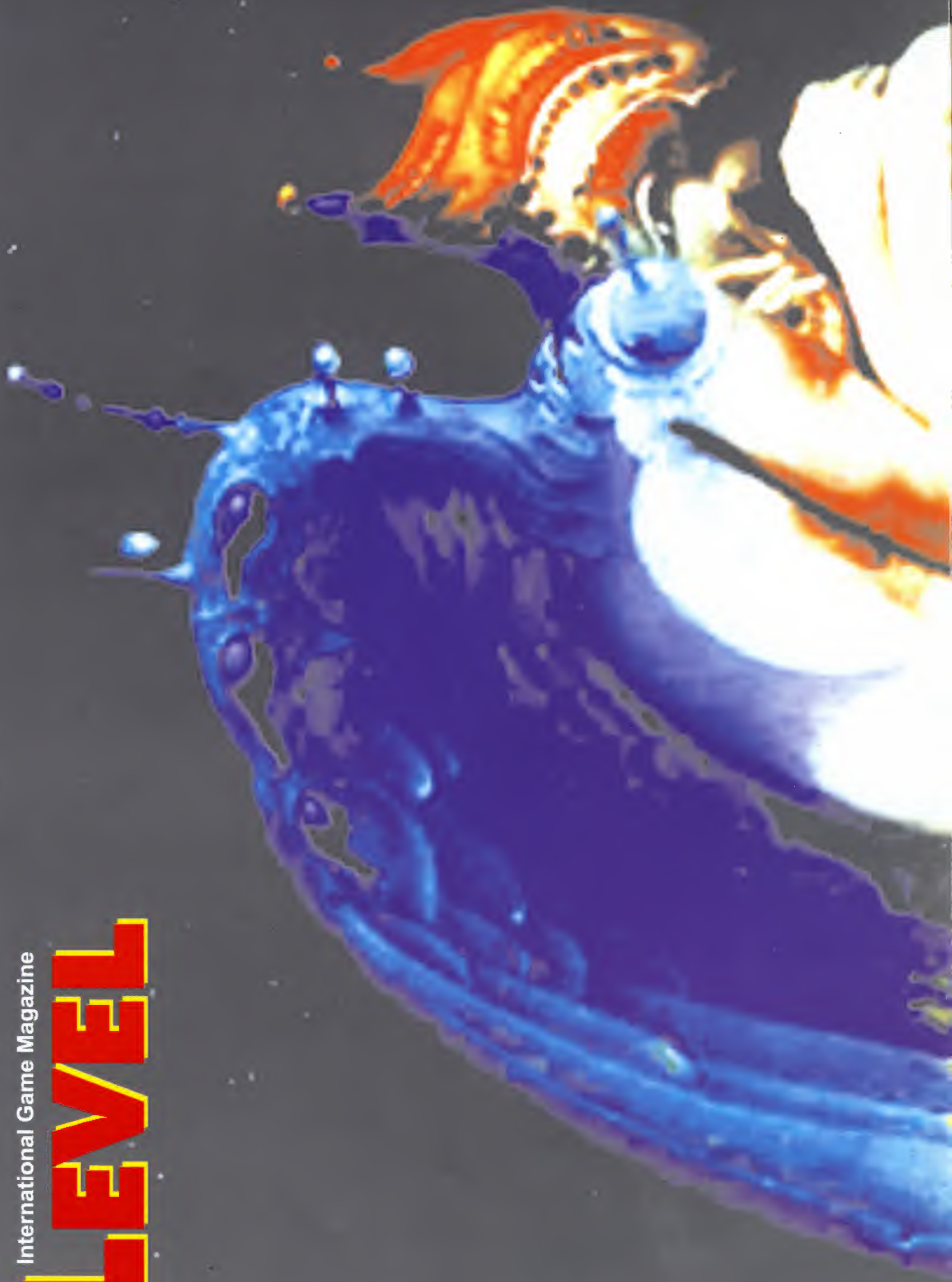
**Chaos Island**

CART Precision Racing ● Dark Reign ● F/A-18 Korea ● FIFA RTWC 98 ● G-Police  
● Grand Theft Auto ● Great Battles of Hannibal ● I-War ● Lords of Magic ● Manx TT  
Superbike ● Men in Black ● Myth ● ● NHL 98 ● NetStorm ● Pandemonium 2 ●  
Screamer Rally ● Sonic 3D ● Sub Culture ● TOCA Touring Car ● Test Drive 4 ●  
Total Annihilation ● Turok ● Virtua Cop 2 ● Youngblood ● Zork: Grand Inquisitor



International Game Magazine

# LEVEL





# Jocurile viitorului

Acum câțva timp în urmă am urmărit o emisiune în care tema principală care trebuia discutată era realitatea virtuală. Cum s-a născut această lume tridimensională? Proiectul a venit din partea Statelor Unite care intenționa să creeze lumi virtuale în care soldații să se poată antrena. Scopul acestui proiect era să pregătească soldații americani pentru a putea să facă față oricărei situații de război. După cum știți, la ora actuală nici un pilot de vânătoare american nu urcă în cabina de pilotaj fără ca mai întâi să facă exerciții în simulator. Prin aceste simulatoare de zbor sunt create situații reale, cu ținte și diferite condiții meteorologice. Mai târziu, proiectul a avansat și au fost chiar reconstruite o serie de orașe rusești în care soldații îndeplineau comenzi și misiuni.

În zilele noastre aceste simulatoare virtuale sunt folosite și de către diferitele ramuri sportive. Astfel, de exemplu, sunt cunoscute simulatoarele de Formula 1. Michael Schumacher declara că înainte de a începe o cursă propriu-zisă se antrenează mai întâi în simulator, abia după aceea urmând să intre pe pistă să conducă în condiții reale. Eficiența acestor lumi virtuale s-a dovedit a fi destul de ridicată și datorită posibilității de modificare a diferitelor caracteristici ale aparatului simulat. Astfel, în cazul simulatoarelor de mașini de formula 1, se poate regla puterea motorului, demarajul, fiabilitatea pneurilor, direcția etc. Efectiv se pot modifica toate aceste caracteristici la cota dorită. Între timp, iată că au apărut și jocuri virtuale. Este adevărat că acestea sunt foarte rare și în același timp

costisitoare. Dar ele există. În plus, aceste proiecții virtuale au început să fie folosite și în cadrul televiziunilor. Totuși, ce ne pregătesc jocurile mileniului 2? Vor exista din ce în ce mai multe jocuri virtuale? Sau poate că în viitor vor fi folosite tot PC-urile pentru activitățile din timpul liber? Oricum, iată că tehnologia a avansat enorm. Anul care urmează poate că va însemna o revoluționare a lumii științifice. Poate că în viitor vom folosi în loc de proesoare și circuite integrate cu totul altceva. Nimic nu este imposibil. Anul acesta, un mesager al Pământului a ajuns pe Marte. La sfârșitul anului viitor va fi lansat al doilea mesager spre Marte. Poate că până în anul 2000 omul va cuceri și celelalte planete. Este un vis îndrăzneț, însă nu este imposibil. Îmi aduc aminte cât timp dura înainte pentru ca o rachetă să fie trimisă pe lună. Iar acum, aceste lansări se fac aproape zilnic. Și totuși lumea nu observă aceste schimbări. Probabil că așa nu vom mai simți nici noi schimbarea tehnologiei de calcul. De fapt, cred că cea mai mare greșală a lumii sunt mașinile. Acestea ușurează munca însă lezează în același timp integritatea naturii.

Iată că au fost create și calculatoare inteligente. Acestea înțeleg comenzile unei sau ale mai multor persoane. Jocurile probabil că se vor putea dirija în viitor doar prin gânduri sau prin voce. Nu este o utopie să spui că un anumit lucru va fi dirijat prin gânduri. Iată că o serie de cercetători științifici au elaborat o tehnologie prin care activitatea cerebrală a unui om este schimbată în impulsuri electromag-



netice. De aici se poate ajunge la dirijarea unor anumite mașini prin simpla concentrare a atenției asupra obiectului respectiv. Specialiștii au preconizat că în viitor un om va putea da comenzi calculatorului prin simpla amplasare pe cap a unui captator de impulsuri. Deja există o mașină de scris cu recunoaștere vocală. Astfel, directorul unei firme poate „dicta” mașinii un concept. Calculatorul este dotat cu o bibliotecă imensă de cuvinte, acesta putând astfel recunoaște cuvintele pronunțate de cel care vorbește. Tehnica era încă în faza beta, astfel încât cuvintele trebuia pronunțate încet și clar. În viitor, probabil că această tehnică se va îmbunătăți și va fi folosită și în cadrul jocurilor. Se ne imaginăm de exemplu Warcraft! În loc de mișcările mouse-ului să ne imaginăm că pur și simplu le spui țaranilor sau soldaților să facă un anumit lucru. De exemplu o comandă ar putea suna cam așa: „Călăreț, atacă țaranii!”. Zis și făcut, călărețul respectiv face o crimă în masă. Cool, nu?

Mr. President



3 Jocurile viitorului

## Cuprins

4 Sumarul revistei

## Conținutul CD-ului

6 LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

## Actualități

8 Ultimile știri din branșa jocurilor



## Descrieri

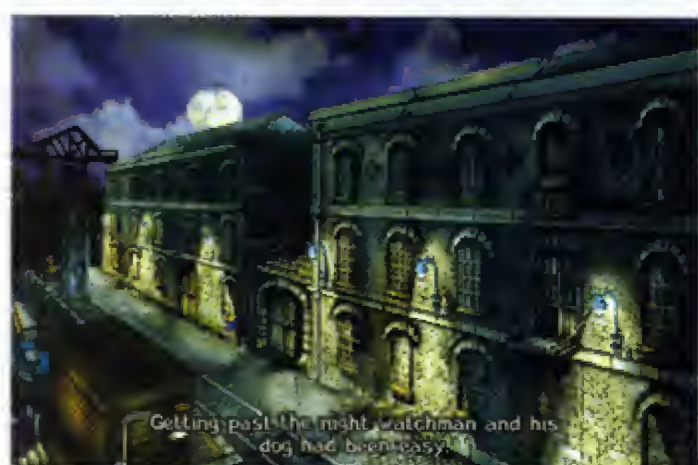
### 12 Close Combat

Joc strategic real-time de la Microsoft bazat pe operațiunea Market Garden din cel de-al doilea război mondial.



### 14 Broken Sword 2

Vă plac aventurile clasice? Iată ceva nou de la Revolution.



### 16 Hercules



În curând pe marile ecrane vom putea viziona un film de desene animate cu același nume. Eroi, aventuri, scene ilare... tot ceea ce are nevoie un joc să intre în topul preferințelor.

### 18 Daytona USA Deluxe

Un nou simulator de curse! Cred că e suficient pentru vitezomani.



### 20 KKND Xtreme

O nouă versiune descrisă pentru Windows, cu douăzeci de nivele noi.



### 22 Tomb Raider 2

Lara Croft s-a reîntors! Aventuri noi, labirinturi întortocheate... un action-adventure care merită numele de: „The best game of the year!”

### 23 Links LS 98

Dacă NHL 98 e cel mai tare joc de hockey, atunci Links Ls98 este cel mai tare joc de golf de

până acum!

### 24 Incubation

„Punish the oppressor!” - iată moto-ul acestui joc strategic. Acțiune, sânge și... un nou mod de a aborda misiunile.



### 25 Chaos Island

După ce am admirat filmul regizat de Steven Spielberg, iată că acum putem intra chiar în mijlocul Lumii Pierdute.



### 26 Civil War General 2

Joc strategic bazat pe războiul civil din America. Acum ai ocazia de a intra în pielea generalului Robert E. Lee, Grant sau Sherman.



### 28 Golgotha

Strategie combinată cu acțiune 3D. Un mixaj reușit!

### 30 Grand Theft Auto

Un alt joc în care tu trebuie să fi de cealaltă parte a legii. Sper să nu preluați vreo idee din jocul acesta!







### 32 Men in Black

Ia uite, au sosit oamenii în negru! Oare au găsit vreun extraterestru care a aterizat ilegal pe planeta noastră?

### Nostalgic

#### 34 Full Throttle

Motociclete, o enigmă, acțiune la tot pasul... Un joc complex care nu va fi uitat chiar așa de curând!



### Cheat-uri, cheat-uri, cheat-uri...

36 Ești disperat că nu poți termina un joc?

Caută și vezi dacă nu cumva găsești codurile care-ți trebuie!

### Console

#### 38 Blast Corps

Uite și un joc pentru cei supărați. Vreți să scăpați de nervi? Puneți mâna pe consolă și dărâmați tot ce vă stă în cale.

### Quick Test

#### 40 P-16 Flightstick

Uite o nouă mașinărie de jucat!



Să vedem ce poate face.

#### 41 V1433VQH Voice/Data/Fax Modem

Cum ne pot ajuta modemurile să comunicăm și mai ales... să ne jucăm!

Cuprins **LEVEL** Cuprins

### The Best of 1997

42 Cele mai bune jocuri ale anului 1997



Anul acesta am fost pur și simplu asaltați de o mulțime de jocuri. Citiți în acest articol care au fost cele mai bune produse.

### Diverse

#### 50 Diverse

Talon de abonament, caravana Sprint și bineînțeles Impressum.



Cam atât pentru acest număr.





# LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

## CART Precision Racing – Microsoft

Un simulator foarte reușit al curselor de CART americane.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD**

## Dark Reign - Auric/Activision

Care dintre cele două jocuri strategice real-time este mai tare? Dark Reign sau Total Annihilation? Ambele au o grafică 3D excelentă, o mulțime de unități...

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD**

## F/A-18 Korea - Graphics Simulation

Un simulator de zbor pentru profesioniști. Nu cred că trebuie să menționăm acest lucru fanilor jocului F/A-18 Hornet.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD**

## FIFA RTWC 98 - EA

NHL 98 este cel mai bun joc de hockey. Dar pe terenul de fotbal... Regele este FIFA 98.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM**

## G-Police - Psygnosis

În anul 2097 pe luna lui Jupiter, CALISTO, poliția întâmpină o serie întreagă de dificultăți.

Bande de vagabonzi dispun de



aceleași arme ca și poliția, ba chiar mai periculoase. Oricum, G-Police este unul dintre cele mai interesante jocuri. Singura condiție este să aveți o placă grafică 3D.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 20 MB HDD**

## Grand Theft Auto – BMG

V-a plăcut demo-ul de pe ultimul CD? Iată aici câteva nivele pentru cei care dispun și de placă 3Dfx.



**DOS, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD, 3Dfx**

## Great Battles of Hannibal - I-Magic

Vreți să cuceriți Roma? După jocul Great Battles of Alexander iată aici și cea de-a doua parte a seriei de jocuri strategice turn-based.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD**

## I-War - Ocean

Shoot'em up interesant cu o acțiune care se petrece undeva în spațiul cosmic.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM**

## Lords of Magic - Sierra

Grafică absolută și deservire ușoară – iată două dintre

caracteristicile celei de-a doua părți a jocului Lords of Realms.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 75 MB HDD**

## Manx TT Superbike - Sega

Moto Racer capătă cocnurenți.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 70 MB HDD**

## Men in Black - Gremlin

Ați văzut filmul? Dacă nu, ați pierdut enorm. Măcar jocul să nu-l ratați!



**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD**

## Myth - Bungie/Eidos

Unul dintre cele mai bune strategii real-time. Asemănător cu Power-monger. Try it, its fantastic!

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 55 MB HDD**

## NHL 98 - EA

Ce putem spune? Luați o crosă și...

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD**

## NetStorm - Titanic/Activision

Strategie real-time originală, unde



aveți nevoie de ceva cunoștințe de șah și tetris. Este o versiune nouă, îmbunătățită...



**Win95, 486, 16 MB RAM, 10 MB HDD**

### **Pandemonium 2 - Crystal Dyn./BMG**

Cei care dispun de plăci 3Dfx pot arunca o privire asupra unui joc arcade perfect.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 HDD, 3Dfx**

### **Screamer Rally - Virgin**

Ați auzit de Screamer? Nu? Vă recomand să faceți o vizită la doctor.

**DOS, Pentium, 16 MB RAM, 20 MB HDD**

### **Sonic 3D - Sega**

Do not worry! Nu are nimic în comun cu DOOM. Este un joc arcade perfect...

**Win95, 486, 16 MB RAM, 6 MB HDD**



### **Sub Culture - Criterion UBI Soft**

Acțiune a-la Archimedean Dynasty de la Elite? Sună bine, nu?

**W95, Pentium, 16 MB RAM, 25 MB HDD**

### **TOCA Touring Car - Codemasters**

Nu ați vrea să câștigați o cursă TOCA britanică?

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD**

### **Test Drive 4 - Accolade/EA**

După Test Drive: Off Road iată că ne putem bucura de Test Drive 4!

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 65 MB HDD**

### **Total Annihilation - Cavedog/GT Interactive**

Aici puteți juca trei misiuni. Isn't it great? O perfectă strategie real-time...

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 25 MB HDD**

### **Turok - Acclaim**

O nouă versiune a acestui demo. Nu numai pentru 3Dfx.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD, 3D**

### **Virtua Cop 2 - Sega**

Uite un hoț! Uite altul! Bum! Altul. Bum. Bum. Bum. Reload! Repede înainte... Mort!

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD**



### **Youngblood - GT Interactive**

Strategie real-time care urmărește

Cuprins CD **LEVEL**  
o poveste petrecută undeva în Europa.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 20 MB HDD**

### **Zork: Grand Inquisitor - Activision**

Ultima parte a seriei ZORK. O aventură interesantă. Come and join it!

**Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD**

### **Updates:**

Chasm v1.04  
Dark Reign v1.1  
East Front v1.03  
F16 v1.3  
Gettysburg! Path #2  
GLQuake v0.97  
iF22 v3.3  
Ignition 3Dfx  
Imperialism v1.1  
Incubation v1.02  
KKND Extreme Fix  
NHL 98  
Panzer General v1.01  
Riven v1.02  
Shadow Warrior 3Dfx !!!  
SOTE Force Feedback  
Starfleet Academy  
Sub Culture v1.16  
Total Annihilation v1.1

### **Shareware**

Animated Typing  
Car Secrets Revealed  
ChemLab 1.1d  
E-Mail Notify v1.21  
Filemate v4.0  
Chimp!  
Cool Edit 96  
HomeSite  
Jigsaws Galore  
Jpad  
Mentor  
OfficeView  
PC Baby 4  
PC Webopaedia



# Evolution

Tocmai am aflat că pe undeva prin ianuarie cei de la Interplay pun la cale lansarea unui joc de strategie ceva mai neobișnuit. Evolution, după cum zic ei că o să se numească, este un joc în care voi veți juca rolul



Divinității, creând cam tot ce ar trebui pentru a pune bazele dezvoltării unei planete. Astfel, la început nu veți dispune de altceva decât de un biet amfibian cu ajutorul căruia va trebui să dezvoltați mai târziu speciile inteligente. O să vizionați tot felul de cutremure, cataclisme și alte asemenea ce s-au întâmplat pe



vremea când Pământu' era încă o planetă primitivă. În tot acest timp trebuie să amplasați viețuitoarele unde credeți că le-ar fi mai bine. Probabil vă întrebați unde e strategia în jocu' ăsta. Păi, în lumea voastră vor ajunge la un moment dat să trăiască tot felul de creaturi însetate de sânge ce vor fi folosite pentru a le ataca pe cele realizate de AI-ul programului. Apoi trebuie să decideți unde și cum se vor dezvolta animalele pe firul Arborelui Vieții. Veți putea pune la cale dezastre, lăsându-vă speciile pradă asteroizilor, erelor glaciare sau erupțiilor vulcanice, privind coliziunea continentelor sau schimbările de climă.

În joc sunt folosite peste 160 de specii animate în 3D. În plus, Evolution dispune de o opțiune multiplayer prin care se va putea realiza un joc cu șase concurenți. Acțiunea se desfășoară pe tot Globul în diferite condiții. Ideea pare interesantă, rămâne totuși de văzut cum se va prezenta când va apărea printre noi.

# Hardwar

Un nou shot'em up de la Interplay. Veni vorba că băieții de la Interplay au pus la cale ceva cu multă acțiune. Buuun, mai departe! În Hardwar o să vă jucați de-a războiu', fiind în pielea unui pilot mercenar ce se mai ocupă din când în când și cu negoțuri.

Acțiunea se petrece undeva în viitor, unde, jucând rolul merce-



narului, veți avea de îndeplinit diferite misiuni printre care atentate, demolări sau trafic cu produse ilegale. Iată încă un joc în care trebuie să încălcați legea, devenind un personaj temut atât în rândul populației cât și în rândul rivalilor din branșa sa. OK, yo men, let's see more!

Nava pe care o pilotați va fi folosită atât pentru transport cât și pentru misiuni teroriste, asasinate și alte nelegiuiiri, care vor necesita numeroase upgrade-uri la armament. Acest lucru vă mărește și renumele



de mercenar supărat, ceea ce vă va face afacerile mai prospere.

În ceea ce privește grafica, aceasta este 3D permițând mișcări de 360 de grade, având în plus libertatea de a vă deplasa pe oriunde aveți chef în orașul în care vă aflați. A, orașu', că uitasem să vă spun. După cum v-am zis, toată treaba se întâmplă în viitor, locul acțiunii fiind un oraș care folosește energia solară. Dominantă este atmosfera post-apocaliptică, la care o contribuție importantă o au mercenarii. Deci, ați înțeles: Destroy, Kill and Run for your life!



## Road Rash

- for Windows 95



## FINAL LIBERATION

EPIC 40.000

Din nou strategie, din nou SSI, deci trebuie să ne așteptăm iarăși la ceva surprize. Dacă ultimile jocuri de la SSI vizau al doilea război mondial, exceptând Imperialismul, iată că acum ne lovim de subiectul supraviețuirii în viitor. Cam neobișnuit pentru SSI! Poate caută o armă împotriva jocurilor de acest gen apărute! Să vedem care-i treaba.

Oamenii au dat o raită prin ceruri și tot mergând așa printre stele, se pare că au supărat câțiva alieni ce



Fast Bikes, Dirty Fightin'... după cum s-au gândit să-l definescă cei de la Electronic Arts, este cea mai agresivă cursă de motoare făcută vreodată. Nu, nu e vorba de... Stați să vă explic! Folosind engine-ul de la Moto Racer, noul joc al celor de la EA constă într-o cursă de motoare supărate cu care trebuie să distrugeți alți bikeri pentru a câștiga Road Rash Cup. E, după asta o să deveniți acel parazit al societății despre care vă avertiza mama când erăți copii.

s-au gândit să le devină inamici. Buuun, mai departe. Probabil de oboseală, la un moment dat oamenii au tras un pic pe dreapta pe planeta Volistad, unde după o vreme, Space



Orks Horde au apărut cu gânduri de cucerire. E, de acum treaba e deja clară. Pe o planetă sinistă o să vă tot războiți cu Ork-ii, punându-vă în aplicare cunoștințele în domeniul strategiei turn-based. Trebuie să aveți grijă cu Ork-ii, pentru că au renumele de mari cuceritori.

Așteptăm cu nerăbdare părerile gamer-ilor în legătură cu acest joc.



După seria de jocuri strategice, iată că cei de la SSI s-au gândit să aducă pe piață ceva și împătimitilor după simulatoare. OK, let's see what's new! Păi, tocmai ne-a ajuns pe la urechi zvonul că se va lansa un simulator de tancuri, în care o să vă războiți (ca și în Panzer General), cu deosebirea că veți afla de data aceasta cum o duceau bieții tanchiști în timp ce voi v-ați jucat de-a generalu' organizând războaie. Păi, să vedeți și voi cum se dădea lupta în realitate, că prea vă credeți importanți când câștigați războaiele doar mutând câteva tancuri pe o hartă.



În grafică 3D, cu texturi mapate veți conduce mai toate tipurile de tancuri din PG, luptele desfășurându-se în Africa de Nord, pe undeva prin Rusia și în tot felul de astfel de locuri încărcate de istoria celui de-al II-lea război mondial. După părerea mea, jocul se prezintă destul de bine: grafică excelentă, sunet pe măsură și tot felul de misiuni care i-ar face și pe cei mai experimentați tanchiști să pălească.





# Star Craft

Iată că cei care au creat War Craft și Diablo au lansat știrea despre o nouă bombă în domeniul strategiei real-time. Așadar, din nou Blizzard, din nou strategie: ne putem aștepta la ceva excelent.

Povestea jocului începe undeva în viitorul îndepărtat, unde un mic grup de oameni sunt nevoiți să



prin 30 de misiuni. Va trebui să vă administrați resursele pentru a vă



supraviețuiască civilizațiilor ostile din galaxie. Aici trăiau încă trei specii, toate foarte bine dezvoltate atât pe plan economic cât și militar. Toate bune și frumoase până când una dintre aceste națiuni, pe nume Terran, a rămas fără resurse de combustibil. S-au apucat să-l caute pe la enigmaticii lor vecini Protoss, unde, odată ajunși, au dat peste o specie necunoscută, Zerg, ce se pare că-și făceau de cap distrugând tot ce le stătea în cale. De aici totul e clar: The time for war has come! Așa că nu le-a mai rămas decât lupta pentru supraviețuire. Voi, fiind mai marii în ale războiului, vă conduceți specia

extinde capacitatea de luptă. Vor exista trei campanii diferite, în care veți controla una din cele trei specii pentru a cuceri galaxia.

Există, de asemenea, opțiunea multiplayer care va permite un război între 8 butonari prin intermediul rețelei IPX sau Internet, așa că o să avem ce face. În privința graficii, totul pare excelent realizat, interfață intuitivă, peisaje superbe și o bibliotecă de sunete completată de o muzică ce te scoate din minți. După spusele celor de la Blizzard, jocul va fi lansat luna aceasta sau cel târziu în ianuarie.

## Fight For Your Freedom



**The Confederate Marine Corps**  
Strength. Pride. Discipline.

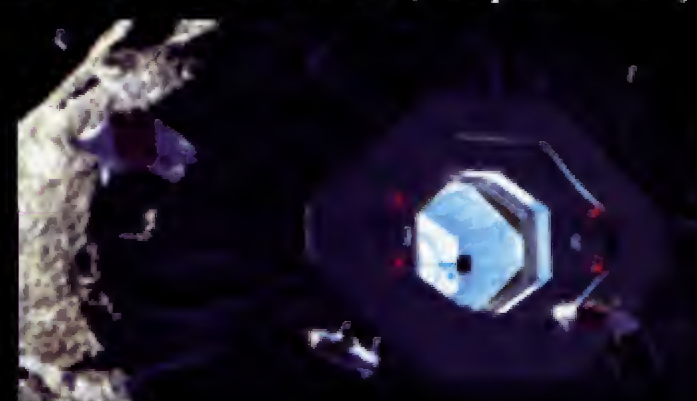


Se pare că X-wings... din seria Star Wars a celor de la Lucas Arts continuă cu Balance of Power. Și în acest război al stelelor vă veți confrunta cu o serie nouă de provocări ce vă vor pune la încercare calmul și viteza de reacție. Veți face un upgrade în privința experienței în SW, zburând pentru Imperial Navy sau pentru Rebel Alliance în 30 de misiuni. Puteți solicita compania a



încă 8 jucători, datorită facilității multiplayer. Ar fi vorba și de ceva nave noi, printre care un Super Star Destroyer și o navă de luptă B-wing, ce se anunță destul de agresivă.

Altceva nou? Păi ar mai fi o serie de alte zburătoare, suport 3D și



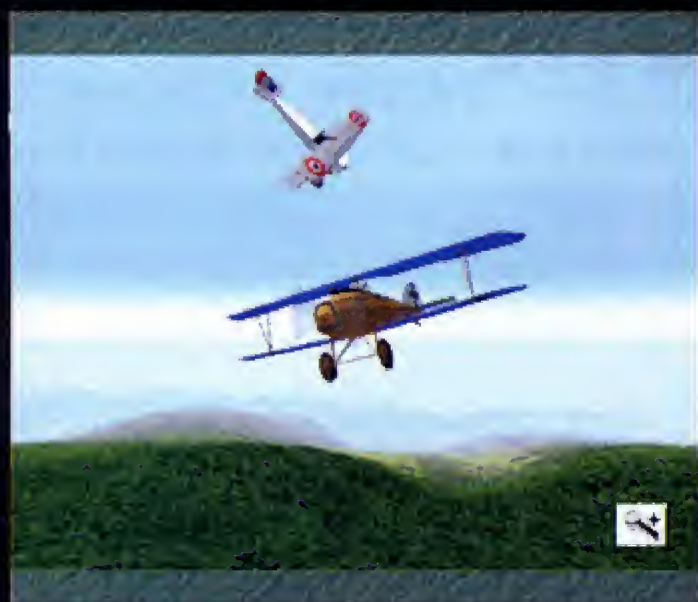
DirectX5, salvarea în timpul jocului, niște hot-keys pentru mesaje și alte câteva facilități, de a căror surpriză nu vreau să vă lipsesc. Lansarea lui este anunțată cândva în iarna asta, așa că o să-l așteptăm să ne dezghețe ghearele.





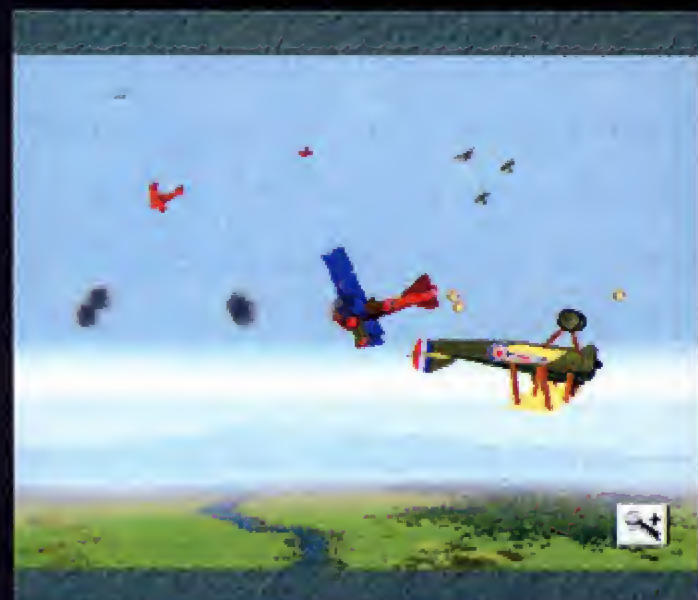
## Red Baron

Baronul Roșu se întoarce! Iată că după excelentul Red Baron apărut acum vreo zece ani buni, celor de la Sierra le-a venit ideea să se apuce din nou de treabă, pregătind o nouă



versiune a acestui joc. Așadar dragi zburători, back to the 1st war pe înaripatele lu' străbunicu', pentru a retrăi, de data aceasta la nivelul anului 98, acțiunea primului Red Baron. Folosind un engine 3D complet nou, jocul vă va oferi într-o grafică excelentă o serie de misiuni în care trebuie să vă arătați măiestria în a stăpâni aceste avioane, luptând fie de partea nemților, fie de cea a aliaților.

Explozii, avioane în flăcări, zgomete de motoare și mitraliere, toate acestea fac din noul Red Baron un foarte dinamic simulator de zbor, la toate acestea contribuind și AI-ul bine dezvoltat care își aduce contribuția generând situații pline de realism. Astfel, luptele aeriene par a fi desprinse dintr-un film, totul derulându-se în scene autentice de război, cu avioane bombardând țintele, aterizări pe aerodromuri sau prăbușiri spectaculoase. Unul din cele mai populare jocuri de acum 10 ani se întoarce la fanii săi, fiind anunțat a se lansa luna aceasta.



## LIGHT and DARKNESS the prophecy™

O poveste ciudată de la Interplay.... Mde, stați să v-o zic și vouă pe scurt, ca să știți despre ce este vorba. Pentru a pune capăt suferințelor, oamenii s-au luptat din răspluteri timp de vreo 700 de ani între lumea luminii și cea a întunericului. Până aici de-acord! S-ar părea că există o poartă între cele două lumi, ce se deschide odată

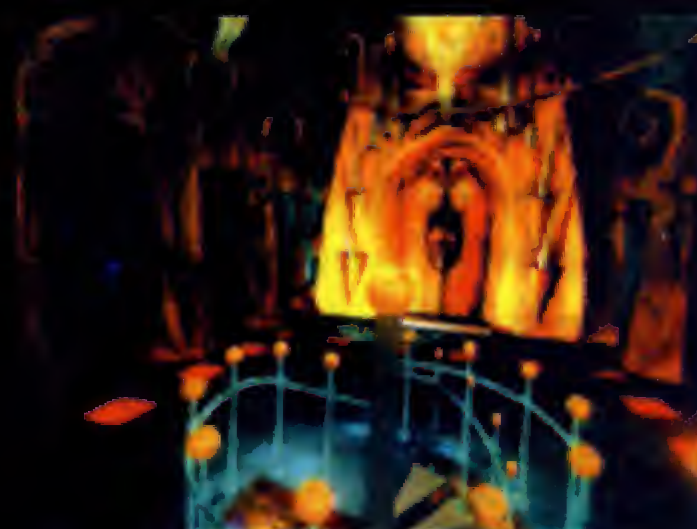


la 700 de ani, oferind posibilitatea celor ce îndrăznesc, să salveze omenirea de la dezastru. E, cum în curând acea poartă se va deschide pentru a șaptea oară, trebuie să se încumete cineva în această aventură. Bineînțeles că acele personaje sunt mai mult decât ciudate. Astfel, vă veți trezi jucând rolul unui tânăr pictor torturat de niște fanatici religioși sau al unui frumos dansator exotic din Las Vegas urmărit de un fan obsedat sau de o trupă de magicieni ce s-au gândit să dispară nici mai mult nici mai puțin decât cu Statuia Libertății în buzunar.

Știți acum cu ce personaje o să jucați. Vreți să știți care-i misiunea



lor? Păi, odată cu deschiderea porții, se pare că și-a făcut apariția și The Dark Lord of the Seventh Millenium, căruia i-a venit ideea să împartă numai boli, războaie și o grămadă de alte dezastre. Rău băiatu', mai bine stătea acasă! Sufletul lui condamnat, vinovat de șapte păcate mortale,



pregătește planetei o mare serie de catastrofe, iar dacă nu va fi oprit, va transforma totul într-un infern.

Toată povestea a fost realizată într-o grafică 3D cum vă asigur că nu ați mai văzut până acum, atât tehnologia engine-ului 3D cât și ideea fiind foarte originale. Trebuie să apară în curând așa că nu ne rămâne decât să așteptăm, asta este!





# CLOSE COMBAT

## A BRIDGE TOO FAR

**I**ată că Microsoft a început să se ocupe din ce în ce mai serios de jocuri. Și trebuie să spunem că acestea sunt destul de reușite.

Close Combat este un joc strategic real-time bazat pe un concept ceva mai deosebit. În fiecare episod trebuie îndeplinit un anumit lucru. În acest sens mișcările de trupe trebuie făcute chiar la început. Așadar, iei toate unitățile tale și le pui unde vrei pe hartă. După aceea apeși „Begin!” și lupta pe viață și pe moarte începe. Inamicii sunt mulți și ai naibii. Pe deasupra mai dispun și de tancuri Panther. Probabil că știți că ăstea au fost armele „forte” ale armatei germane. Se spunea că un Panther poate face față la opt tancuri englezești. În joc nu este chiar așa, însă trupele nemțești sunt destul de feroce. Îți trebuie ceva noroc și îndemânare ca



să întorci situația în favoarea ta.

În plus, există o opțiune pentru selectarea gradului de dificultate și a părții cu care se joacă, respectiv cu forțele aliate sau cu trupele germane.

Rutina AI inclusă în joc este foarte avansată putând crea situații cu adevărat imposibile. Ce să mai spunem de editorul Close Combat, cu ajutorul acestuia putându-se crea misiuni din cele mai diverse. Tot ce-ți trebuie e puțină imaginație, restul depinde doar de câteva clicuri de mouse.

Jocul a fost conceput după operațiunea Market Garden, care a avut loc în timpul celui de-al doilea război mondial. Locurile unde se desfășoară acțiunile, ofensive sau defensive, sunt din cele mai diverse. Începând de la centrele unor orașe până la peisaje toamnatice la țară. Astfel, există o operațiune de apărare și cucerire a unei șosele numite Schijndel. Bineînțeles, așa cum m-am așteptat, nu a fost prea ușor de făcut. Parcă înnebuniseră nemții ăia. Nu





puteam să fac nimic că erau tot călări pe mine. În final am reușit totuși să-i dau de cap, dar cu un rezultat tragic. Pe unde ne luptaserăm nu erau numai gropi de ghiulele și explozii, nu mai exista nici un tanc în afară de unul singur, care fumega și de-abia mai mergea pe șosea. Cu mai, dezastru total. Eu nu mai aveam decât câțiva infanteriști care încercau și ei să fugă cât mai departe. Scoru a fost clar în favoarea trupelor nemțești, eu jucând cu aliații. Interesant a fost că, după ce s-a cam terminat lupta care a durat cam un sfert de oră, începuseră așa pe undeva să cânte niște cocoși. Prima dată am crezut că e vorba despre vreo lighioană care a intrat pe pământul din fața redacției. Nu era așa! În difuzoare se auzea strigătul acelui cocoș răgușit. Mai că-mi venea să închid ochii și să trag un pui de somn așa de calm era totul prim-prejur. Mi-am adus aminte totuși că nu sunt la mine acasă unde e cald și bine și m-am hotărât să vă mai spun câte ceva despre jocul ăsta.

Par exemple, se poate juca și în rețea. Numai doi, nu mai mulți. Știți, mi se pare extraordinar aspectul ăsta. Ai chef de ceva mișto și cool în doi? Perfect, atunci joacă Close Combat 2. Fiți atenți ce reclamă mișto am



## CLOSE COMBAT A BRIDGE TOO FAR

compus! Ei, cum vi se pare? Dar să revenim la oile noastre. Eu joc de exemplu cu aliații și celălalt joacă cu



nemții! Hai monșer să vedem care pe care. Ești șmecher? Stai că-ți arăt eu ce pot face tancurile mele englezești.

Toată lumea vrea să audă la finalul descrierii fiecărui joc o concluzie. Ei, concluzia pentru mine e

clară. Cei de la Microsoft vor să ocupe și piața de jocuri. Foarte bine, zic eu, pentru că iată sunt capabili să facă lucruri frumoase și „adevărate”, cum le place unora să zică. Close

Combat se dovedește a fi bine și îngrijit realizat, singurul lucru care nu-mi place fiindcă fiecare unitate trebuie dirijată printr-un meniu contextual care apare când se ține apăsat butonul stâng al mouse-ului. Dar consider că asta e o problemă care se poate trece ușor cu vederea. Mult mai interesantă este acțiunea și feeling-ul jocului. Păi, nu-i așa? Come baby, come on and get it!

*Mr. President*

## Nota LEVEL

### Close Combat

Producător: Microsoft  
Distribuitor: Microsoft  
Hardware: P5, 16 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95

+ grafică și sunet bine realizate, animații și deservire ușoară  
- acțiune complicată

**8** /10



# BROKEN SWORD 2

## The Smoking Mirror

**P**ovestea jocului începe cum personajul principal al acestui joc se trezește în Marsilia, în apropierea unui port. Peisajul este dezolant. Peste tot domnește un întuneric și o mizerie cruntă. Eroul nostru ne spune că a ajuns în acest loc în speranța că o va găsi pe Nico. Nimic mai mult. Cine este această fată și ce rol are ea în toată povestea asta nu putem ști deocamdată. Dați un clic pe gard. Eroul nostru se îndreaptă cu pași mărunți spre locul indicat, se uită o clipă și după aceea încearcă să se

ucidă, așa că fi cu băgare de seamă. E, nu-i nimic, las' că-ți vin eu de hac! Te duci apoi la geamul coșmeliei unde a intrat moșul și începi o discuție aprinsă cu acesta. În partea de jos ai tot felul de obiecte cu ajutorul cărora ai posibilitatea să-l întrebi pe moș tot felul de lucruri. Astfel, din vorbă-n vorbă afli că iubita ta a fost răpită de un indian și că tu vrei de fapt s-o găsești și s-o salvezi. Ei, problema e cum ajungi tu dincolo de gard. Moșul îți spune că porțile nu se deschid decât dimineața la șapte. Poate găsiți totuși altă soluție la



problema asta. Una ar fi să-i dați cu ceva în cap la câinele ăla haios. Încercați și voi tot felul de posibilități.

Producătorii s-au gândit să facă un joc așa de ciudat încât nici măcar Nostradamus să nu ghicească ce ai de făcut. În fine, mai plimbați-vă și voi pe ici pe colo și coborâți scările de lângă baracă. De aici trebuie să luați un fier și o sticlă. Urcați apoi printr-o trapă în cocioaba unde stă portarul ăla care nu vrea să vă dea drumul înăuntru. Aruncați o privire primprejur. Oricum, să nu care cumva să faceți greșeala să încercați să-i vorbiți moșului. ăsta nu prea știe de glumă și face ceva urât mirositor. Ați simțit vreodată cum se întoarce pământul cu voi? Eu nu și nici nu mi-o doresc, dar uite că eroul nostru cade din cauza mirosului care pare a fi



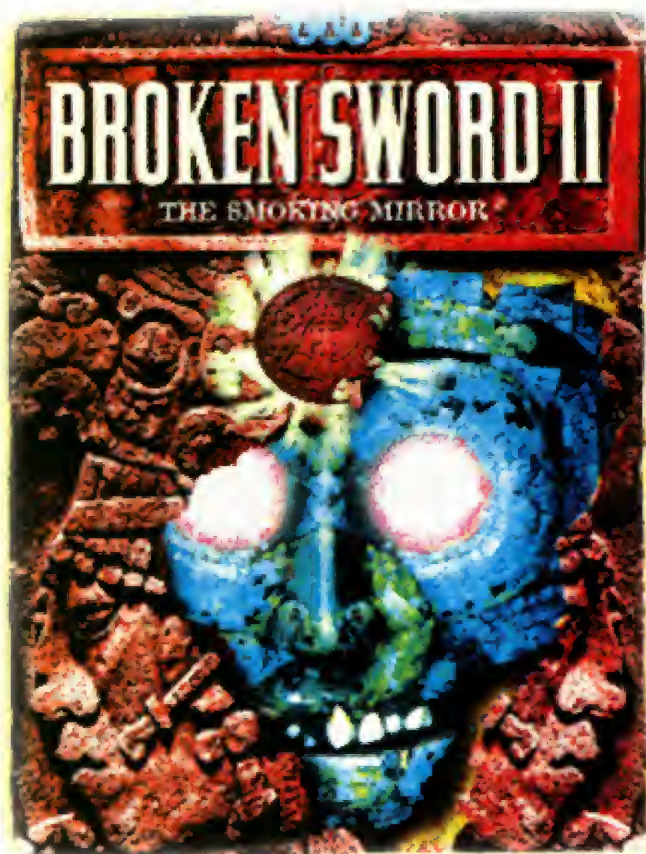
cațere. Nici una, nici două, de undeva din spatele gardului va apărea un patruped, asemănător cu cel din Tom și Jerry, care va lătra la tine puternic. Tu te cam sperii și cazi pe jos. E, nu-i nimic. Se mai întâmplă. Apoi își face apariția un grăsan cât toate zilele, îi face un semn câinelui idiot și te întreabă care-i scopul vizitei. Tu îi spui cam speriat că nu ai nici o vină. Câinele a sărit pe tine fără nici un motiv. Da', zice moșu', e un câine antrenat să





un gaz lacrimogen. În fine, ce mai turavura. Cum îl putem oare păcăli pe câinele ăla? Hai să vedem ce zice portarul despre sticla aia.

Ei, ce-i nebun să recunoască că a aruncat-o el în apă! Nu-i nimic, stai că te facem noi acum să te răzgândești. Dați un clic pe hornul căsuței. E fierbinte, nu? Atunci hai să turnăm niște apă peste, se mai răcește un pic și-i putem lua capacu'. Dați un clic pe sticlă, iar apoi pe horn. A turnat apa? Perfect, după ce luați capacul hornului, aruncați sticla înăuntru. Bineînțeles că



o să-i înfunde hornul. Hă, hă... a ieșit afară din cauza fumului. Mergeți și stați un pic de vorbă cu el. Așa, promiteți că o să stați voi să păziți în timp ce ia el o gură de aer. Mergeți acum pe scări în jos și intrați în cocioabă. Luați de aici pachetul de biscuiți și un cărbune. Cărbunele poartă noroc! Cel puțin așa zice eroul nostru. Ieșiți acum afară și aruncați

bietului câine un biscuite. S-a repezit cam repede la el, nu-i așa? Înseamnă că îi e foame. Atrageți-l pe platformă. Hai, cuțu, cuțu... hai și ia un biscuite, javră! S-a urcat pe platformă? Acum luați așa ușor bastonul și lăsați platforma aia să cadă.



Hei, nu vă fie frică că nu se îneacă javra. Nu v-a spus nimeni pe la școală că aceste patrupeze știu să înoate din naștere? E adevărat că unora nu le place apa, dar să știți că fie și așa tot știu să dea din labe. He, he... nici mai mult, nici mai puțin uite că ați reușit să treceți dincolo de gard.

Ei, dacă voi credeți că totul s-a sfârșit aici, să știți că vă înșelați. Păcăleala pe care i-ați făcut-o portarului e doar începutul aventurii. De acum încolo va trebui să vă zbateți mult și bine până când veți reuși să ajungeți la sfârșit. Doamne, ce fericit o să fiu când o să dau de iubita ăstuia.

Grafica jocului este bună, de asemenea și

animațiile. Punctul minus apare însă la sunet. Părerea mea e că putea fi mult mai bine realizat. Nu se aude decât zgomotul apei și lătratul câinelui. Ar fi fost interesant să-l auzi vorbind pe moș. Așa ai impresia că toți sunt surdo-muți. Oricum, jos pălăria în fața celor de la Revolution, Virgin Interactive, pentru ideea genială pe care au avut-o.

*Mr. President*

## Nota LEVEL

### Broken Sword 2

Producător: Revolution

Distribuitor: Virgin

Hardware: 486, 16MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win95

+ o poveste interesantă  
cu o grafică foarte bine realizată

- sunet slab realizat

7

/10

Nota



After an encounter with a pair of Central American Indians, I had been knocked out and my girlfriend abducted.



# HERCULES

**C**ine nu a citit Legende de la Olimpului rău a făcut! Băieți și fete, puneți mâna pe cartea asta și răsfoiți-o din scoarță-n scoarță. În primul rând vă mai cultivați și voi, iar în al doilea rând este după părerea mea una din cele mai frumoase cărți ale copilăriei. Aici puteți afla cum vedeau vechii greci crearea lumii și, de asemenea, vă puteți amuza cu aventurile celor mai cunoscuți eroi ai lumii antice.

Cine nu a auzit de Hercule și de năzbâtiile lui? Mai peste tot dai în zilele noastre de Hercule! Chiar și la televizor urmăresc cu plăcere serialul acela în care Hercule, vegheat de Zeus, tatăl său și în același timp stăpânul Olimpului, trece prin tot felul de aventuri însoțit de prietenii săi. Hera, soția lui Zeus, încearcă să-i facă zile negre lui Hercule punându-l la fel de fel de încercări grele. Legenda spune că, după ce Hercule a fost suspus la 12 încercări, Hera i-a întins o capcană în urma căreia Hercule a murit. Zeus a luat atunci trupul acestuia și l-a aruncat pe cer transformându-l într-o constelație. Hercule



a devenit astfel nemuritor. Ca dovadă, filmele și cărțile care s-au scris despre acest erou care a trăit acum multe milenii în urmă. De asemenea, eroul nostru era socotit ca fiind cel mai puternic om din lume, forța acestuia întrecând orice închipuire. Omenirea avea un protector de nădejde, salvând oamenii de la multe nenorociri. Probabil că am avea și astăzi nevoie de un astfel de protector. Ar mai face

ceva ordine prin haosul ăsta de lume.

Cei de la Disney pregătesc pentru începutul anului viitor un film animat cu peripețiile lui Hercule. Sigur că acesta nu urmărește cu exactitate firul legendei, însă vă pot spune de pe acum că este bine realizat și este plin de scene haioase. În același timp, Disney ne-a pregătit și un joc cu același nume. Aici iată că aveți posibilitatea de a intra în rolul lui Hercule, încercând să scăpați lumea de sub tirania diverselor făpturi cumplite. Pentru început un ciclop cât toate zilele vrea să distrugă un oraș și pe toți locuitorii acestuia. Bineînțeles că pe aici e haos mare, locuitorii încercând să fugă în toate părțile. Partea proastă este că, de fiecare dată când vreun orășean disperat te atinge, pierzi un pic din viață. Astfel, trebuie să te ferești de ei sau trebuie să sari peste ei, cum îți vine mai bine la mână. Principalul lucru este să nu sară nici unu' în fața ta, să te trezești că-l iei în







brațe. Asta n-ar fi nimic, da' uite că mai cad și blocuri de piatră! Trebuie să te ferești și de ăstea. Și faceți tot posibilul să luați și voi diversele power-up-uri. De exemplu, coifurile te ajută să treci neatins prin ororile care se petrec într-o „minunată” seară. Vă mai sfătuiesc să luați și monezile acelea care se tot rotesc pe acolo. Dacă strângeți suficiente monede primiți în schimb o viață. Nivelele sunt structurate pe mai multe etape, pe parcurs fiecare dintre acestea devin din ce în ce mai complexe, ajungând în final să fie foarte dificile.

Jocul nu se rezumă numai la a fugi prin diverse orașe încercând să te ferești

de orășenii înnebuniți de groază. Jocul de-abia începe. Mult mai greu o să vă vină să ucideți dihăniile ălea care supără lumea. Veți întâlni balauri, vrăjtori etc. Cei de la Disney au avut o idee genială. Grafica și sunetul sunt

superbe, iar feeling-ul este de zile mari. Într-un cuvânt acesta va fi un joc care va atrage mulți tineri și chiar adulți. „Lăsați-mă să butonez și eu un pic!”, s-a văitat cineva prin redacție. Surpriza a venit ca un fulger. E un om în toată firea. Uite că mai există și oameni cărora le plac acest gen de jocuri. Sunt haioase și în același timp relaxante. Come and play it! You'll love it! Da' mai întâi citiți Legendele Olimpului. E cu totul altceva!

*Mr. President*



## Nota LEVEL

### Hercules

Producător: Disney

Distribuitor: Disney

Hardware: Pentium, 8MBRAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win95

+ un joc cu o grafică și sunet bine realizat

- nu prea sunt minsuri

**9**

/10

Nota



# Daytona USA

## Deluxe



Cei de la Sega Sports și-au propus să facă și ei un joc pentru cei care au boala vitezei. Conceptul e simplu. Simulator de curse auto au tot existat. De exemplu, unul din cele mai reușite a fost Need for Speed 2, care s-a bucurat de o atenție deosebită din partea gamer-ilor. Cei de la Electronics Arts s-au străduit să confere jocului o grafică cât mai bună, iar în privința sunetului ce să mai vorbim. După părerea mea a fost unul din cele mai bune jocuri la acest capitol. Dacă vă amintiți, aici erau chiar și filme video și slideshow-uri ale mașinilor supersport din ultima generație. Pur și simplu te treceau fiorii când vedeai modelul Mc. Laren F1 trecând la treabă. Absolut TOTAL!!! Unii dintre noi mai sunt chiar și astăzi înnebuniți după acest joc. Eu fiind unul dintre ei.



Acest joc de la Sega este a doua versiune a lui Daytona. Grafica și sunetul au fost îmbunătățite, de asemenea a fost integrată și o opțiune multiplayer și una pentru jocul în doi. Se pare că pe la noi prin țară se prezintă tot mai mulți fani ai jocurilor în rețea. Și e lesne de înțeles acest lucru, deoarece astfel, feelingul jocului este altul. E mult mai palpitant să te lupți cu un coleg de-al tău decât cu AI-ul calculatorului. Așadar, cum stăm cu mașinile. Păi, la dispoziție îți stă o gamă foarte largă de modele. Fiecare dintre acestea au caracteristici proprii.

De exemplu, unele sunt dotate cu cutii de viteză automate. E mult mai simplu când ți se schimbă automat vitezele! Nu trebuie să-ți mai bați capu' când e momentul propice să schimbi într-o treaptă superioară sau inferioară. Ții doar





apăsă butonul și cu asta basta. Mergi cum dă domnu'. Mai te și bușești de un parapet... ce să-i faci, asta e.

Haios e că strigă unu' în căștile tale: „Are you O.K.!” . Oricum n-apuci să-i

răspunzi că trebuie să te concentrezi din nou asupra cursei. Aici trebuie să fi cu băgare de seamă, pentru că sunt nu ciudate, ci foarte ciudate. Unele sunt chiar abrupte de tot și trebuie să te miști precum un melc ca să nu pățești ceva. Altele sunt făcute să ții butonul de accelerație apăsă tot timpul. Ce mai! Vrei senzații tari? O.K.! Atunci joacă Daytona.

Nu-mi place însă că animația este nerealistă. Ai impresia că mergi prea încet, deși vitezometrul arată peste 200 de mile la oră. Aici jocul pierde un pic din farmecul său. La acest capitol, altfel stau lucrurile la Need for Speed. Aici vezi așa cum trec toate ca vântul pe lângă

realitate, ci în jocul ăsta. Așa că de fiecare dată când te contopești cu vreun zid sau cu vreun pom mașina ta se face

precum o zdreanță. Și să știți că așa concurați până la sfârșit. Așa că aveți grijă!

La un moment dat este influențată și mașina.

O altă idee interesantă este și aceea de a revedea la sfârșit toată derularea cursei. Aici băieții s-au pregătit mai bine. La urma urmei merită să te izbești de un perete. Are efect! Chiar înainte de a începe un joc va apărea o fereastră în care se pot alege diferitele caracte-



tine. Și, în plus, îți poți da seama când trebuie să încetinești. Cei de la Sega au avut însă o idee genială în ceea ce privește atmosfera. Nu am întâlnit încă pe nici unul care să meargă cu mașina numai pe șosea. Nu mă refer în

interesant este acela că în momentul în care manevrabilitatea este setată la maxim, este suficient să apeși din neatenție tasta pentru dreapta pentru ca un moment mai târziu să te trezești cu roțile în sus și cu tabla îndoită.



Mă tot gândesc la programatorii ăștia. Câtă muncă și stress domnule, pentru ca o lume întreagă să se joace. Oare ăia s-or fi jucând pe acolo pe la ei? De exemplu, am văzut o reclamă prin care Nintendo angaja un pilot pentru simulatoarele lor. Interesant, nu?

Lumea va fi în continuare asaltată de astfel de simulatoare de curse. Eu unul aștept cu nerăbdare ceva care să facă cinste saltului în celălalt mileniu. Daytona USA Deluxe este un joc care se încadrează în clasa medie. Probabil că versiunea pentru Sega Megadrive arată cu totul altfel. N-am de unde să știu, pentru că nu am văzut-o. În final, vă las pe voi să vă împărtășiți părerile asupra acestui joc. Nu cred că n-o să le placă celor care sunt înnebuniți după acest tip de jocuri!

*Mr. President*

## Nota LEVEL

### Daytona USA Deluxe

Producător: Sega

Distribuitor: Sega

Hardware: Pentium, 16MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win95

+ *sunetul este destul de bine realizat, idei interesante*  
- *grafică slăbuță*

**6**

/10

Nota



# KKND XTREME

**C**hiar de la început mi-am pus întrebarea de unde vin aceste inițiale. Foarte simplu, KKND sau Krush, Kill 'n' Destroy Xtreme este același lucru. Sună bine, nu-i așa? E și normal, după ce ne-am fiert creieri cu Red Alert, iată că acum avem posibilitatea de a juca ceva asemănător însă într-o versiune ceva mai avansată și mai interesantă.

Probabil că vă întrebați de ce am făcut comparația cu Red Alert. Conceptul este cam același. Știți că în RA primeai tot felul de misiuni, majoritatea dintre acestea având ca prim pas amplasarea unității mobile, care transporta centrul de comandă. Aici stăm cam la fel. Deci, trebuie mai întâi să-ți amplasezi inima bazei tale. Indicată este ca aceste baze să fie amplasate în imediata apropiere a unor puțuri de petrol. V-ați prins, nu? Dacă în RA trebuia să aduni minerale, în KKND trebuie să aduni combustibil. Așadar, pentru ca acest petrol sau combustibil să fie valorificat trebuie să îți construiești mai întâi niște așa-zise powerstation-uri. Țstea conferă energie fabricilor tale de vehicule și de oameni. Nu există

petrol, nu există unități militare, nu există unități militare nu există nici posibilitatea de a-ți bate inamicul. Adversarul tău este nervos și puternic. Practic, dacă nu ai trupe suficiente, nu ai nici o șansă.

Trupele inamicului sunt ciudate și în același timp cu o putere de distrugere mare. Mi s-a părut un pic lipsit de bun simț ca rasa umană să fie atacată de niște scorpioni și niște elefanți care, în loc de coarne și șa de călărit, poartă niște lasere sau

aruncătoare de grenade. M-am cam mirat eu, da' când au început să tragă mi-a pierit râsul. Și am luat atunci hotărârea cruntă să-i fac de comandă. Nu prea mi-a reușit din prima. Am stat la început și mă gândeam că e mai bine dacă aștept puțin până strâng trupe suficiente. Da' de unde, numai bine că am stat ce am stat și după aia au început să mă atace din toate direcțiile. Scorpioni, elefanți, trupe mobile... tot ce nu vă puteți voi imagina. Mai și







urlau pe deasupra ticăloșii. Și nu de durere, ci de bucurie că reușeau să mă facă una cu pământul. E, așa că am abordat o altă tactică. Am început rapid să-mi contruiesc bazele și după aceea am trecut la atac. Pe măsură ce produceam unități, le trimiteam în luptă. Tancurile care supraviețuiau cu avarii grele le duceam la service să le repar. A funcționat. După ceva timp am reușit să le fac inamicilor viața amară.

Nu am stat prea mult timp aici și am început să mă delectez cu un alt gen de misiune, de data asta ceva mai complicat. Efectiv, stilul jocului m-a frapat. Așa cum am jucat acum câteva luni RA, așa joc acum KKND. Este absolut bestial. Multă acțiune și distrugere în masă. Oricum, dacă ai cu cine și dacă ai cu ce. Vă mai dau un sfat. Păziți ca pe ochii din cap unitățile care transportă combustibil și cele care produc energie. Fără acestea e logic că nu aveți nici o șansă. Culmea e că inamici tocmai asta au în vizor. Sunt șmecheri! AI-ul inclus în joc e capabil astfel să creeze situații periculoase, iar uneori nici nu mai e nevoie să fi distrus complet de inamic. E suficient dacă ți-a distrus toate



bazele de dezvoltare a energiei pentru ca mai apoi, neamaivând nici un strop de combustibil să te facă de cacao. Așa că cel mai indicat este să vă faceți două powerstation-uri. Mai aveți o șansă să scăpați.

Poate că vă întrebați cum stăm cu grafica și sunetul. Răspunsul e că stăm mult mai bine decât vă închipuiți. Așa cum deja ne-am obișnuit cu jocurile din ultima generație și acesta dispune de grafică și sunet de excepție. Biblioteca de sunete este foarte mare și foarte bine realizată. Cu grafica stăm la fel, clădirile și animațiile au fost foarte atent studiate și concepute. Feeling-ul este aproape același cu cel din RA.

Descrieri **LEVEL**

Descrieri

Singura deosebire față de RA este povestea și locul de desfășurare a acțiunii. În KKND nu mai se bat rușii și americanii, ci numai oamenii cu extraterestrii (cred că așa putem numi creaturile ălea infecte). Într-un fel e deranjat aspectul acesta al asemănării dintre jocurile strategice în timp real. Parcă toate sunt la fel. Poate că totul depinde la aceste jocuri de istoria acțiunii, de grafică și de sunet. În rest totul e cam la fel. Construiești unități, te duci și distrugi tot ce mișcă și e rău. Pe când ceva care să te facă să sari de pe scaun să spui: „Aoleu, nu am timp să fac altceva!”

*Mr. President*

## Nota LEVEL

### KKND Xtreme

Producător: Melbourne  
Distribuitor: Electronics Arts  
Hardware: 486, 8 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95

+ idei noi și o deservire ușoară

- nu cred că e ceva să nu ne placă

**9** /10



Lara Croft s-a întors. Mai mult sânge, mai multă acțiune, mai mult mister...

# Tomb Raider II

Iată că după scurt timp de la lansarea primei versiuni ne putem face de cap cu ceva mai meseriaș. Lara Croft pleacă iarăși în aventurile ei minunate prin lumea civilizațiilor dispărute. Cei de la Eidos și-au propus să realizeze ceva cu adevărat nobil. Iată că au reușit. În prima variantă Lara Croft trebuia să dezlege misterul Atlantidei, acum iată că are o altă misiune. Acțiunea jocului constă tot în distrugerea animalelor sălbatice și a creaturilor de tot felul. Oricum, după mine nu poate exista Tomb Raider 2 fără să dispui de o placă grafică 3D. E o altă lume. Diferențele sunt de la cer la pământ. Texturi bine conturate, animații fără latență, totul pare a fi perfect.

Sunetul a fost realizat pe măsură. După cum știți poate din prima versiune, aici aveam parte de ceva cu totul și cu totul deosebit în ceea ce privește acest lucru. Iată că nici a doua versiune nu se lasă mai prejos. Ce frumos se aude clinchetul apei sau răgetul înfricoșător al animalelor preistorice sau sălbatice. Spre deosebire de prima versiune au

fost incluse în joc mult mai multe specii de animale, precum și o varietate de obiecte și texturi.

Prima misiune începe în munți, undeva la ruinele unui castel unde Lara Croft are de-a face cu vulturi, tigri și paianjeni otrăvitori. După ce te cațeri pe niște stânci pe acolo, fie vorba între noi, nu prea cred că există stânci dreptunghiulare sau pătrate dar tot atât de adevărat este că jocul s-ar fi complicat p r e a m u l t , ajungi în

castel, unde niște vulturi flămânzi au ambiția nebună să le cazi pradă ciocurilor lor ascuțite. În fine, tragi așa ca lumea în ciorile alea după care trebuie să cauți prin niște grote pline cu apă chei sau manete ca să deschizi niște uși de lemn. Sună destul de ușor, însă în practică e mult mai greu. Numai eu știu cât m-am chinuit să trec de primul nivel. În fine, episoadele sunt

legate între ele de niște filme video foarte bine realizate care te împing

efectiv la curiozitatea de a vedea ce te așteaptă în nivelul respectiv.

Într-un cuvânt iată că Lara Croft este gata pentru cea de-a doua aventură a ei. Pe când a treia versiune a acestui joc? Oricum, iată în sfârșit un joc care îi va pune pe gânduri pe toți cei care sunt amatori de acest gen de jocuri. Păcat că la noi în țară acest joc a fost mai puțin cunoscut. În lume a avut un ecou fantastic. A intrat în top ten în primele săptămâni de la lansare. Eu i-aș sfătui pe cei de la Eidos să aibă minte și s-o țină tot în jocuri de acest gen.

S-ar putea ca astfel producătorii să facă ravagii în rândul marilor firme de jocuri. Interesant ar fi de văzut ce are de gând Eidos să facă mai departe. Până atunci haideți să facem varză tot ce întâlnim și s-o ajutăm pe Lara să-și termine misiunea și de această dată.

*Mr. President*

## Nota LEVEL

### Tomb Raider II

**Producător:** Eidos

**Distribuitor:** Eidos

**Hardware:** P5, 16 MB RAM

**Placă 3D:** Da

**Multiplayer:** Nu

**Platformă:** Win95

+ Lara Croft s-a întors,  
cine a văzut Tomb Raider 1  
știe ce înseamnă acest lucru  
- nici un cusur

**9 / 10**



**Hai să facem un golf !**

# Links LS 98

Cum la noi nu există încă un teren de golf, pasionaților acestui sport nu le rămâne decât să joace un simulator, care, cu toate că nu le va aduce aceiași satisfacție îi va ține ore întregi în fața monitoarelor punându-le la încercare calitățile de jucător. De-a lungul timpului au apărut tot felul de astfel de simulatoare, unele mai bune, altele mai slabe, ceea ce s-a remarcat cel mai mult la acestea fiind tocmai încercarea de a reda cât mai exact feeling-ul jocului real. Unele jocuri, deși nu erau prezentate într-o grafică deosebită își atingeau într-o oarecare măsură scopul, fiind destul de bine simulată traiectoria mingii sub influența efectelor date de crosă, de relief sau de vânt. Totuși până acum nu a apărut nici unul capabil de a satisface toate gusturile, până în momentul când celor de la Eidos le-a venit ideea să dezvolte un astfel de simulator. Așadar, iată că a apărut acum Links LS 98 care se apropie destul de mult, chiar amenințător aș spune, de realitatea găsită pe un teren de golf. Într-o grafică excelentă, compusă în mare parte din imagini fotografice prelucrate, acesta este de departe cel mai bun simulator de golf creat până acum, prin realizarea sa excelentă, acesta redând mult mai bine sentimentul trăirii acestui sport. Așa dar stimați butonari let's play golf. Personajul cu care veți juca în LLS 98 este creat din fotografii ani-

mate, acest lucru imprimând jocului o imagine cinematografică, la aceasta contribuind foarte mult și fundalul sonor constituit de sunetul vântului sau a unor păsări care tocmai zburaseră speriate dintr-un copac în care se lovise mingea. Totul este făcut în așa fel, încât să vă introducă în pielea personajului, în momentul în care ve-ți lovi mingea putându-se observa cum aceasta își schimbă traiectoria în funcție de relieful pe care îl are de parcurs, sau în cazul în care este lovită cu boltă, cum își



aduce vântul contribuția în a-i schimba direcția. Peisajul este format în mare parte din gazon mărginit uneori de copaci sau tufe, pe alocuri întâlnindu-se gropi, bălți sau chiar lacuri. Astfel o să vedeți cum o să vă loviți de tot felul de situații în care mingea a luat-o cu totul aiurea, pierzându-se undeva printr-un tufiș sau cum traiectoria îndelung gândită și calculată de voi a fost deviată de vreo pietricică sau pur și simplu pentru că nu ați lovit cum trebuie mingea. Este un joc care cere răbdare și o intuire cât mai calculată a loviturilor. Pentru controlul cât mai bun al loviturilor, în partea de jos a ecranului o să găsiți un task bar care va conține diferite opțiuni de efecte, poziția exactă a mingii pe hartă, o secțiune a terenului care arată diferența de nivel și alte ghidușii.

Descrieri **LEVEL**



Controlul direcției se poate face cu aproximație prin intermediul unei bare de ghidare pe care trebuie să o amplasați pe traiectoria dorită, aceasta putând fi controlată și prin lovituri cu efect aplicate cu o anumită putere. Un joc în care intuiția are importanța cea mai mare. Dacă ați jucat vreodată pe la noi tentativa aia de mini golf încercați să vă puneți în aplicare cunoștințele și atunci o să vă mai ușurați situația, cu atât mai mult cu cât ați juca în rețea unde vă veți putea domina adversarul. Dacă aveți chef să faceți un golf pe calculator vi-l recomand călduros pe acesta pentru că este într-adevăr cel mai bun de până acum. Vă urez din tot sufletu' la cât mai multe bile prin tufe sau prin bălți și să mă chemați și pe mine să dau cu crosa-n bilă.

*Indianu'*

## Nota LEVEL

### Links LS 98

Producător: Acces

Distribuitor: Eidos

Hardware: P5, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win 95

+ grafică și sunet  
foarte bine realizate  
- la ora actuală e cel  
mai bun joc de acest gen

**9** /10





# Incubation

## Time is running out



**N**oua producție în materie de strategie real-time a celor de la Blue Byte se intitulează Incubation. Despre ce este vorba? Am putea pleca de la comparația cu renumitul UFO, jocul în care rasa umană luptă împotriva extraterestrilor, în încercarea de a elibera anumite clădiri. Cam aceeași idee se conturează și în Incubation, dar la un cu totul alt nivel, propulsat fiind și de o grafică excelentă folosind engine-ul de la Extreme Assault.

De această dată vă aflați pe îndepărtata planetă Scayra, unde aveți de înfruntat hordurile băștinașilor, niște creaturi scabroase, deosebit de sângeroase. Arhitectura viitorului domină peisajele, iar atmosfera rece și cerul întunecat accentuează sentimentul apăsării și al neliniștii generate de război. Pereții gri albaștrui, culoarea metalului greu, fundal acustic ce te ține în suspans, inamici imprevizibili, toate constituind elemente ale atacului iminent și ale morții neașteptate, o luptă împotriva conștiinței și a necunoscutului și nu în ultimul rând, împotriva timpului. Toate par a fi făcute



pentru a te distruge, atât fizic cât și psihic. Misiunile se desfășoară de cele mai multe ori pe teritorii dominate de neprevăzut, inamicii apărând de unde nu te aștepti, fără a-ți mai da dreptul la replică. Poate sună neobișnuit pentru un joc de strategie, dar cam asta este atmosfera ce se impune în Incubation, un incubator al groazei.

Pentru a păstra cât de cât controlul asupra desfășurării luptelor, creatorii au prevăzut și o vizionare 3D a acțiunilor: din imaginea plană, ce apare înainte de a vă selecta soldații, totul intră în 3D în momentul selectării. În general, este reluată ideea din „Golgotha”, transpunerea în practică fiind de această



dată mai reușită.

Probabil vreți să știți, ca orice jucător de strategie, cum se efectuează mutările! Nimic mai simplu, băieții de la Blue Byte au găsit o rezolvare destul de ingenioasă acestei probleme, creând un sistem de control ceva mai complex, dar mult mai sigur. În momentul selectării unui soldat, în jurul acestuia vor apărea o serie de cercuri numerotate. De asemenea, respectivul marcaj conține și o opțiune pentru orientarea soldatului pe poziția respectivă (cu ajutorul unei busole). Plasarea soldaților este deosebit de importantă, în cazul în care doriți să distrugeți unitățile inamice. Vă dați deci seama că nu este o confruntare ușoară. Aveți însă șansa de a lupta alături de trupa pe care o doriți. Soldații pot suferi o serie de upgrade-uri, atât la partea de blindaj a costumului, cât și în privința armamentului, bineînțeles toate acestea

fiind posibile doar contra cost.

În plus, aveți posibilitatea de a manipula diferite obiecte. Astfel, în unele nivele veți fi nevoiți să deschideți uși, să culegeți muniție sau medipack-uri. Cu alte cuvinte, putem spune că jocul este foarte complex îmbinând o varietate de acțiuni.

Suspansul este nota caracteristică a jocului. Pericolul pândește la tot pasul, dușmanul este omniprezent. Poate că sună un pic ciudat ce v-am spus eu, dar în momentul în care veți juca o să vă dați singuri seama cum stau lucrurile.

Atmosfera de film de groază este întărită și de liniștea de mormânt din timpul jocului. Aceasta este spartă doar de țipetele stridente ale răniților sau de răpăiala armelor. Realizarea grafică și sunetul, acțiunea și atmosfera, totul invită la luptă pe oricine este dornic de aventură. Este într-adevăr un R.T.A. excelent, care vă va incita cu siguranță.

*Gabriela Muntean*

## Nota LEVEL

### Incubation

**Producător:** Blue Byte  
**Distributor:** Blue Byte  
**Hardware:** Pentium, 16 MB  
**Placă 3D:** 3Dfx  
**Multiplayer:** Da  
**Platformă:** Win95

+ *grafica și sunetul sunt foarte bine realizate, suport 3Dfx*  
- *deservire greoaie*

**8**

**/10**

**Nota**



# Chaos Island

## The Lost World - Jurassic Park

**N**u demult am putut viziona pe marile ecrane o nouă capodoperă a regizorului Steven Spielberg: The Lost World.



Pe o insulă pierdută undeva în ocean, un savant a pus bazele unui parc de distracții mai puțin obișnuit. După ani întregi de cercetări, o serie de oameni de știință au refăcut pe cale genetică unele specii de dinozauri. Nu râdeți! De curând am vizionat un interviu în legătură cu aceste specii dispărute. Și nu mică mi-a fost mirarea când un savant german preconiza că undeva prin anul 2010 va fi posibilă cu adevărat „crearea” acestor animale preistorice. Așa că trebuie să ne așteptăm la ceva surprize!

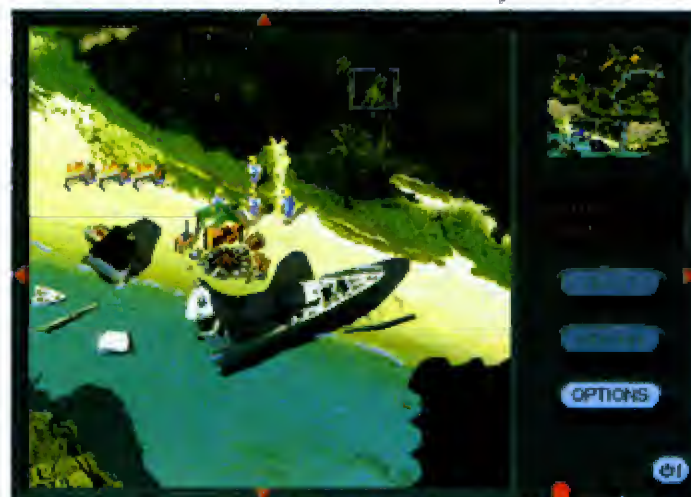
Oricum, greșeala capitală a fost când savantul din povestea noastră s-a încumetat să reproducă și o specie ceva mai însetată de sânge: Thyranosaurus Rex. O cădere de curent, cauzată de un uragan, face ca toți acești monștri să evadeze din închisorile lor. Și aici începe adevărata acțiune! Fiecare încearcă să scape cu viață. E, unii dintre ei mai scapă, dar insula e stăpânită acum de animalele preistorice.

În acest punct este declanșată acțiunea jocului. Pentru început trebuie să îndeplinești o serie de misiuni ceva mai ușoare, respectiv să construiești o tabără, ceva corturi unde să poată dormi asistenții tăi și probabil să cauți un anumit personaj. Lucrurile se complică la nivelele superioare. Aici trebuie să cauți o anumită specie de ouă, să reparați anumite obiective distruse,

de exemplu poduri, sau trebuie să construiești un firewall. Lucrurile nu sunt chiar așa de simple, pe insulă existând și alți oameni. Probabil îți dai seama că aceștia sunt puși pe rele încercând să îți facă zile fripte. De aceea, ei trebuie înlăturați. Unii dintre ei sunt destul de greu de ucis. E și normal. Fiecare personaj sau asistent are un anumit nivel defensiv, de atac sau o anumită viteză de deplasare. Aceste aspecte fac jocul un pic mai interesant.

Aproape în fiecare misiune există și ceva dinozauri care încearcă să distrugă tabăra abia construită sau vor să-și lingă buzele de sângele tău. Așa că cel mai indicat este ca atunci când vezi vreo reptilă uriașă cu dinți ascuțiți sari pe el și fâi de petrecanie. Nu de altceva, da' altfel trebuie să stai apoi să-ți pierzi timpul reparându-ți tabăra sau corturile.

Peisajul în care se desfășoară acțiunea este absolut minunat. Cascade, păduri tropicale, munți... totul e foarte frumos realizat. Bineînțeles că și animațiile sunt pe măsură. Ceea ce m-a frapat de la început este simplitatea jocului. În plus, în fiecare misiune există o opțiune prin care ți se dau niște sfaturi în legătură cu obiectivele pe care le ai de atins. Cu alte cuvinte: la partea teoretică a misiunilor stăm excepțional. Rămâne doar ca acestea să mai fie puse în practică. Ceea ce nu e prea simplu de făcut. Sunt fericit! Știți de ce? Pentru că iată în sfârșit o strategie real-time care are la bază idei noi, interesante



și în plus o realizare de excepție. În afară de aceasta, pentru realizarea jocului au fost preluate și o serie din personajele din film, fiecare dintre acestea având o serie de caracteristici proprii.

Jocul nu se limitează numai la atât. Pe măsură ce înaintezi în inima aventurii, vei ajunge la un moment dat să joci rolul unui T-Rex care trebuie să se lupte cu alte specii sau cu niște vânători puși pe fapte rele. Și aici nu am absolut nimic de comentat. Se pare că s-au pregătit destul de bine băieții de la Dreamworks. Ce să vă mai spun? Nici nu putea ieși ceva rău: combinarea strategiei cu aventura este o idee absolut genială. Come and join it people!

*Mr. President*

## Nota LEVEL

### Chaos Island

**Producător:** Dreamwork

**Distribuitor:** EA

**Hardware:** Pentium, 8 MB

**Placă 3D:** Nu

**Multiplayer:** Nu

**Platformă:** Win95

+ o poveste interesantă  
cu o grafică și un sunet  
foarte bine realizat

- nu există multiplayer

**8**

**/10**

**Nota**



# Civil War General 2



Cum vi s-au părut Panzer General, Pacific General și restul jocurilor de acest gen făcute în ultima vreme de cei de la SSI/Mindscape? Mie unul mi s-au părut excelente, strategie adevărată, istorie și război, ce mai, tot tacâmul unui joc de tactică militară. Fiind un admirator al acestui gen de jocuri, am fost de-a dreptul încântat când mi-a picat în mână Civil War General 2, creația aceleiași echipe de programatori de la SSI/Mindscape. Folosind un engine asemănător jocurilor mai sus menționate, cei de la Sierra au lansat în octombrie un nou joc de strategie cu un scenariu care are la bază Războ-



iul Civil din America.

Dacă luăm în calcul faptul că cerințele hardware ale acestui joc nu sunt nici pe de parte atât de pretențioase (486, 8 MB RAM), credem că acest joc ar putea deveni deliciul înfocașilor în ceea ce privește strategia. Cu alte cuvinte: La atac! O să vă războiți acum cu nordiștii sau sudiștii americani folosind armatele generalilor Lee, Grant sau Sherman.

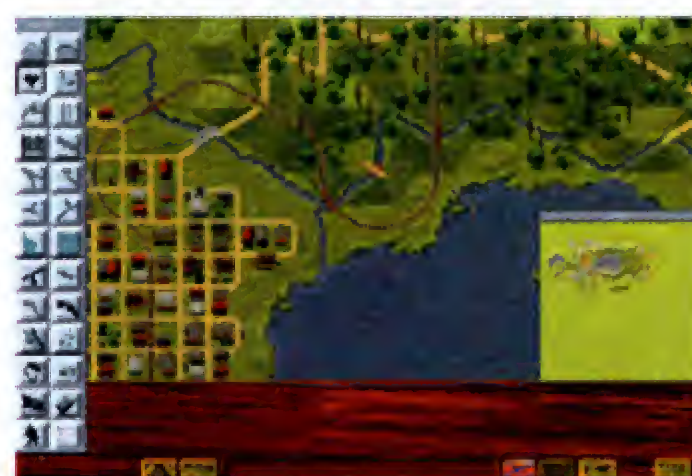
Sistemul de mutare a unităților

este clasicul ecran împărțit în hexagoane, fiecare unitate dispunând de un număr limitat de mutări care, bineînțeles, depinde de tipul acestora. Astfel, va trebui să puneți în aplicare cunoștințele de strategie deprinse din PG pentru a putea face față atacurilor inamicului. Tipul unităților folosite este determinant în apărarea celor mai importante baze. În același timp, puteți organiza și o campanie ofensivă care să țină o vreme inamicul departe. La



campania dusă de voi o importantă contribuție o poate aduce amplasarea bazelor pe hartă, deoarece formele de relief pot încetini considerabil apropierea vreunui agresor. Dacă știți să vă folosiți de acest avantaj în cele din urmă nu veți mai fi nevoiți să vă țineți trupele în apărare. De exemplu, dacă aveți o bază înconjurată de râuri sau de păduri, inamicul va pătrunde mai greu dacă nu sunt poduri sau poteci. Concluzia: încercați să mutați unitățile vulnerabile în astfel de zone, apărând, într-o continuă ofensivă căile de acces.

Cercetați hărțile, deoarece vă confrunțați nu numai cu adversari abili,



ci cu forme variate de relief: în mare parte din dealuri sau câmpii acoperite de păduri, acestea fiind la rândul lor străbătute de râuri și uneori chiar mlaștini. Pot apărea însă și lacuri în care se scurg rețele de râuri, un obstacol de netrecut dacă nu există poduri. Dacă totuși hărțile întâlnite în diferitele campanii nu vi s-au părut destul de complexe, am o veste tare bună pentru voi: în meniul principal al jocului există un excelent editor de hărți pe care îl puteți folosi pentru a crea cele mai imposibile misiuni care vă străpung mintea. Și ce-ați zice dacă le-ați juca în rețea? Vă face să vă simțiți ca un zeu creându-și propria sa lume. Come and join it!

*Gabriela Muntean, 'Indianu'*

## Nota LEVEL

### Civil War General

**Producător:** Sierra

**Distributor:** Sierra

**Hardware:** 486, 8 MB RAM

**Placă 3D:** Nu

**Multiplayer:** Da

**Platformă:** Win 3.x, Win95

+ **grafica și sunetul**  
sunt bine realizate, idei noi,  
interesante

- nu prea avem ce zice

**9**

**/10**

**Nota**



IMATION

3M

tel: 092-200722  
fax: 01-3129302



**10 + 2**  
DISCHETE

Cumpărați 10 dischete  
și primiți 2 GRATUIT!  
Acum în fiecare cutie  
cu dischete 3M/IMATION\*  
veți găsi 2 GRATUIT.

**40 + 10**  
DISCHETE

Pachetul Promoțional Special:  
cumpărați 4 cutii a câte  
10 dischete marca 3M/IMATION\* și  
veți primi a 5-a cutie GRATUIT!  
Cea de a 5-a cutie are un design  
unic, și este disponibilă numai  
împreună cu Pachetul  
Promoțional Special 40 + 10.



\*valabil numai pentru dischetele  
3M/IMATION de 3.5" DS-HD formate IBM

MEGA OFFER



# Golgotha



Probabil că mulți dintre voi ați jucat C&C sau Doom. Bineînțeles că acum vă întrebați ce treabă au unul cu celălalt, primul fiind o strategie real time, iar al doilea un clasic shoot'em up. Aveți dreptate, nu au nimic în comun, și totuși... Producătorii de la Crack Dot Com au reușit să îmbine cele două variante, realizând un joc de strategie în timp real în care să poți comanda unitățile ca într-un shoot'em up 3D.

Cred că nu puțini sunt cei care și-ar dori să poată organiza o luptă ca în C&C, gândind atent orice acțiune, ca apoi să ducă lupta propriu-zisă din interiorul unui tanc sau pilotând un elicopter. Sună tentant, nu? Puteți și voi, în sfârșit, să trăiți luptele pe care le-ați privit de atâtea ori ca pe niște jucării care se războiesc undeva departe.

Tactica militară poate fi controlată ca în clasicele jocuri de strategie, unde harta 2D reprezintă un real ajutor în poziționarea și controlarea unităților. Pe de altă parte, lupta propriu-zisă, transpusă în grafică 3D, vă ajută mult mai mult în atacurile directe și, în același timp, tirul va fi mai exact. În momentul când construiți o unitate, aceasta va apărea mai întâi în 2D ca

apoi, în momentul în care va fi selectată, să fie afișată tridimensional, dându-vă astfel posibilitatea de a controla direct deplasarea și atacul acesteia.

Spre deosebire de alte jocuri de strategie, aici nu veți mai întâlni ceața care ascundea bazele inamice, toată harta apărând clar într-un colț al ecranului. Deci nu o să vă puteți plânge că ați fost învinși pentru că v-a luat inamicul prin surprindere, gata, acum totul depinde de capacitatea voastră de a analiza situațiile și de a lua decizii

cât mai rapide. Unitățile nu vor mai fi chiar așa ușor de controlat în grup, în momentul unui atac voi putând lupta numai cu arma

selectată, restul unităților ducând lupta singure.

Totuși, avantajul este că veți putea ataca mult mai repede unitățile importante, în cazul în care selectați un elicopter sau alte obiecte zburătoare, forțele terestre inamice fiind mult mai vulnerabile în cazul unei diversiuni.

Calitatea grafică a jocului nu este strălucită pe un calculator fără 3Dfx, dar, totuși, este destul de bine realizată, astfel încât să nu atragă asupra ei prea multe critici. Bineînțeles că dacă aveți un accelerator grafic se vor schimba vizibil datele problemei, mai ales că jocul este proiectat pentru așa ceva. În orice caz, rezoluția este destul de bună și fără accelerator, iar în ceea ce privește peisajul, nu exagerez afirmând

că excelează. Imaginați-vă că survolați munții sau dealurile cu copaci plini de omăt. Ce mai, senzațiile tari inundă jocul.

Nici sunetul nu rămâne mai prejos. Muzica de fundal pare ruptă dintr-un film de acțiune, ba nu, dintr-unul de groază, sau mai bine din „Crăiasa zăpezilor”? Greu de descris. Oricum atmosfera sugerată de fundalul sonor ne invită la aventură. Și încă ce aventură, gândindu-vă numai cum ar fi să profitați de vacanța de iarnă și să jucați în rețea. Un joc care este cu adevărat ceva deosebit cu atât mai mult prin faptul că se desprinde de seria jocurilor de strategie apărute în ultima vreme. Acum trebuie să vă chinuiți să dați cumva de el pentru că merită să vă hrăniți HDD-ul cu el. Strategie, acțiune, arme de toate felurile, cu adevărat tentant.

*Gabriela Muntean,  
Răzvan Pătrașcu*



## Nota LEVEL

### Golgotha

**Producător:** Crack Dot Com  
**Distribuitor:** Crack Dot Com  
**Hardware:** P5, 16 MB RAM  
**Placă 3D:** 3Dfx  
**Multiplayer:** Nu  
**Platformă:** Win95

+ o idee foarte nouă  
care va avea cu siguranță  
succes

- deservire greoaie

**8** /10



**La Mulți Ani și  
Un An Nou Fericit!**



***Discuri Compacte***



***Technologie Compactă***



***Servicii Compacte***

**Phone: +36-22-329-132**

**Fax: +36-22-329-133**

**E-mail: vtcd@mail.datanet.hu**

**Adresa:**

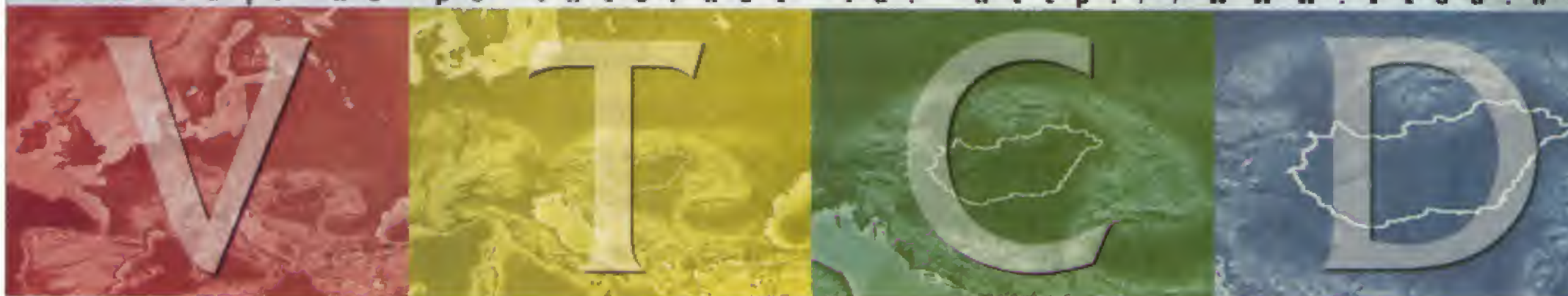
**Székesfehérvár**

**POB: 175.**

**H-8001**

**Hungary**

**Vizitاتی-ne pe Internet la: <http://www.vtcd.hu>**





# Grand Theft Auto

**I**dei lugubre îmi invadează spiritul. Închid ochii să mă liniștesc, dar scene de violență mă copleșesc: viteză ce amintește de suflul unei cumplite explozii, sânge stropșit pe parbriz, moarte, peste tot moarte, și mai presus de toate dorința invincibilă de a ucide. Nu, nu este vorba despre un film de groază, ci despre scenariul unui joc: „Grand Theft Auto”. Poate cel mai potrivit moto al creației de la DMA Design Ltd. ar fi: „Born to kill!”

Cruzimea în forma ei exacerbată își croiește drum spre făptura care ucide, ucide fără încetare. Primele sale victime sunt proprii părinți, lanțul crimelor continuă însă. Distruge casa, cartierul și apoi orașul. Dar seria nelegiuirilor continuă...

V-aș întreba acum: ce-ați zice să faceți cunoștință cu un asemenea monstru? Ba nu, mai mult: să intrați în pielea lui. Dacă da, atunci nu aveți decât să puneți mâna pe acest joc și să vedem pe unde scoateți cămașa. Dar hai să vă zic totuși cam cu ce o să aveți de-a face. Aflat în slujba unor forțe obscure, veți avea rolul unui killer ce umblă liber prin oraș furând

mașini și ucigând pe oricine are chef, numai pentru a-și duce la bun sfârșit diferitele misiuni. Însă aici nu este chiar sat fără câini: polițiștii măcar încearcă să-și facă datoria, căutând cu disperare să te aresteze, dacă nu aveți ghinionul să vă ciuruiască mai întâi.



La început nu o să aveți prea mult de furcă, misiunile fiind destul de simple, însă în cele de urmă veți avea de luptat atât împotriva timpului cât și a polițiștilor, care vor face baraje și vă vor hăitui prin tot orașul. Singura șansă va fi atunci să puneți mâna pe mitralieră și să trageți în ei până le bubuie mașinile. N-ar strica să lăsați una întreagă pentru ca la nevoie să vă puteți scăpa pielea.

E, cum vi se pare până aici? Să trecem mai departe. În principiu, jocul seamănă cu Carmageddon-ul, doar că este 2D, este privit de sus, și poți ieși oricând din mașină pentru a lua alta sau a mai ucide vreun trecător. Stați, nu vă speriați, chiar dacă este 2D vă



asigur că nu o să regretați. Are o acțiune excelentă care vă va ține într-o permanentă tensiune și, în plus, are o grafică bună la care mai putem adăuga și sunetul ce imprimă jocului un deosebit realism.

Aspectul haios al jocului este că puteți fura orice mașină care există pe stradă, de la autobuze, camioane sau taxiuri până la limuzine, Jeep-uri sau mașini sport Porsche, Lamborghini, Viper și multe altele. Ba puteți







fura chiar motoare Yamaha, Harley sau cine știe ce altceva, fiecare dintre aceste vehicule cu care veți circula având caracteristici realiste.



Astfel veți simți puternica diferență dintre un camion și un autoturism, ca să nu mai vorbim de un Lamborghini sau un Viper: viteză, accelerație, sistem de frânare. Totul e să vă țineți pe picioare, că de plimbat aveți cu ce să vă plimbați.

Nu uitați însă de ce ați plecat la drum. Nu numai dorul de aventură sau setea de sânge v-au împins spre nelegiuiri: aveți o misiune de

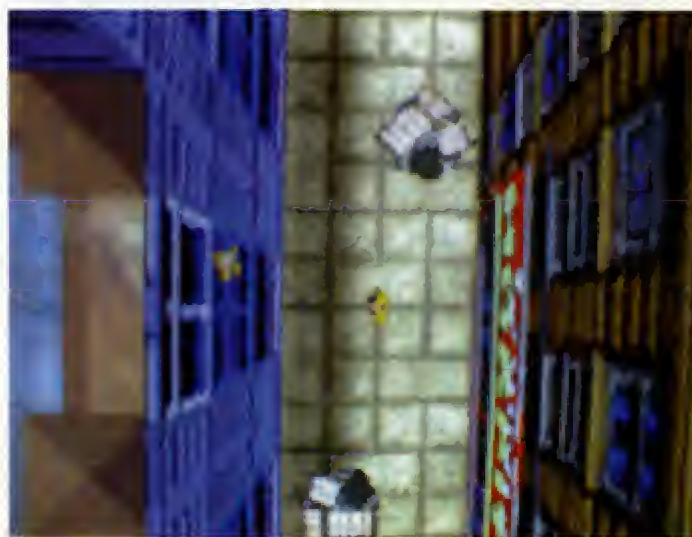


îndeplinit! Ar fi păcat ca după atâta „frig și ceață” pe monitor să apară scris mare „Mission Failed”. Oricum, sunteți urmăriți în permanență. Un asemenea ucigaș nu poate fi scăpat de sub observație. Dacă sunteți atenți la ce vă spune șefu’, nu o să aveți probleme, mai ales că în fața voastră există în permanență o săgetuță care vă ghidează. Firește, fiecare misiune poartă mantia crimei: apar situații în



care va trebui să furați niște taxiuri ce vor fi folosite într-un jaf sau să „împrumutați” cine știe ce mașină de sub ochii poliției sau a vreunui „important”.

Bineînțeles că mașinile sunt vulnerabile, astfel încât dacă ele vor purta marca fiecărui impact, caroseria va lua forme ciudate, iar motorul va începe să meargă din ce în ce mai prost ca în cele din urmă să sfârșească prin



a exploda. Dacă aruncați în aer o mașină o să aveți plăcerea să asistați la stingerea incendiului de către pompieri, iar dacă nu vă convine fapta lor le puteți fura mașina ca apoi, după ce ați chinuit-o cum se cuvine,



să o distrugeți sau să o aruncați într-un lac.

Fundalul sonor al tuturor operațiunilor îl constituie mesajele pe care le primesc polițiștii prin stație pentru a vă localiza sau pentru a fi anunțați de ultima voastră fărâdele. Pentru ca atmosfera de teroare să vă zgâlțâie nervii cum se cuvine, la tot pasul veți fi însoțiți de hurelul motoarelor, răpăiala arme automate, urletul sirenelor sau de țipetele îngrozite ale victimelor.

Vă dați seama cum ar arăta acest joc înnobilit cu grafică 3D? Cine știe, poate în cele din urmă o să apară și o asemenea versiune. Oricum, nu-l pierdeți, o să vă placă sigur. Hai salut, și vedeți să nu rămâneți cu vreo deprindere dubioasă din jocul ăsta.

*Gabriela Muntean*

## Nota LEVEL

### Grand Theft Auto

Producător: DMA Design

Distribuitor: BMG

Hardware: P5, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win95

+ un joc cu o poveste  
interesantă, idei noi  
- grafică și sunet destul  
de slăbuț

7

/10

Nota





Într-o seară obișnuită în New York se petrece un lucru mai puțin obișnuit. Un polițist începe să fugărească un individ care e absolut ca Omul Paianjen. Mare mirare pe polițistul nostru care nu se dă bătut cu una cu două și în cele din urmă îl prinde pe omul reptilă. Nu mică i-a fost mirarea când ăsta a cli-pit din ochi ca o șopârlă și în cele din urmă s-a aruncat de

pe acoperișul unei clădiri. E, toate ca toate da' polițistul nostru a cam dat de furcă. Directorul departamentului de poliție din NY nu vrea să înghită sub nici o formă povestea eroului nostru. Și atunci apare agentul K. După ce-l pune la punct pe directorul necredincios, îl ia

Steven Spielberg, cunoscutul regizor de film, a terminat nu de mult timp un film cu același nume. Iată că acum ne putem delecta cu un joc bazat pe ideea din film. Agentul J și agentul K încep să-și facă de cap prin New York. Ați văzut filmul? Vă sfătuiesc să nu-l ratați!



deoparte de polițistul nostru și după ce-i îndrugă în cap tot felul de prostii îl invită să ia parte a doua zi la o preselecție care are loc la sediul Organizației Extraterestre. E, aici polițistul nostru face tot felul de trăznăi. În cele din urmă el este ales pentru a deveni partenerul agentului K. I se dă chiar și un nume: agentul J. K îl pune la curent cu istoria organizației, care a început undeva prin anii 50 când un OZN a aterizat



pe pământ și a luat contact cu oamenii. Astfel, a fost creată o bază secretă prin care se ținea sub control activitatea extraterestrilor de pe pământ. Anual pe Terra aterizează mai multe mii de extraterestrii care fie sunt refugiați, fie pur și simplu sau rătați în spațiu. E, printre ăștia se mai strecoară însă și alieni răi. Și așa începe toată acțiunea!

Jocul nu este prea departe de film! Polițistul nostru se trezește într-o seară blestemată în coridorul unei clădiri. Caută el ce caută și intră în cele din urmă într-un apartament cu trei camere. Aici zac doi indivizi supărați că au fost deranjați și încep să te atace. Tu nu prea ai de ales și începi să-i toci așa mărunț cu picioarele și cu pumnii. Dacă reușești treci un pic mai departe. Agentul K vine și te salvează de la un pas de a-ți pierde mințile și te introduce în lumea fabuloasă a extraterestrilor imposibili. Action, action, action... așa e și deviza filmului. După ce reușești să treci peste ceva greutăți ajungi să cunoști oamenii în negru și menirea lor în societatea americană. Toate ca toate, da' iată că cineva i-a supărat rău de tot pe cei doi agenți, deoarece încep să colinde locuri care nici măcar nu-ți trec prin cap și încep să împuște extraterestrii. Mi-ar place



să am și eu în dotare armele ălea. Doamne, păi să vedeți ce se alege de pârlitii ăia de monștrii! Când reușești să termini câte unul dintre ei se împrăstie peste tot așa o zeamă din aia verde. Destul de scârbos.

Este de remarcat silința pe care și-au dat-o cei de la South Peak Interactive. Personajele seamănă leit cu actorii din film. Mai puțin stilul lor de mers și de a lua lucrurile în mână. Destul de complicată acțiunea. Pe măsură ce înaintezi în joc îți vine să-ți iei lumea în cap. Parcă nu mai scapi de creaturile ălea, ba sub formă de șopârlă, ba sub formă de gândaci. Și Spielberg ăsta cred că e un extraterestru. Păi, de unde știe el așa de exact cum arată gândacii ăia miriapozi? Și mai ales, cum de-a reușit el să facă totul să pară atât de real? Oricum, barvo pentru Spielberg că a reușit să facă ceva cool de tot și bravo pentru echipa care a realizat acest joc. Mai ales cei care au realizat grafica și sunetul. Oricum, nici acțiunea jocului nu e mai prejos. Singurul lucru care deranjează este poate secvențele dintre episoade care sunt mai puțin bine realizate. Sau poate mi se pare

mie. Oricum, clar este că mi-ar fi plăcut ceva scene din film. Unele așa haioase, să mai și râdem. Hei, băieți și fete! Veniți măi fraților și atacați miriapodele alea. Haideți să le facem zeamă verde. Ha, ha, ha... cred că am căzut de pe o clădire!

Arș... na că mi-a făcut de petrecanie!

*Mr. President*



## Nota LEVEL

### Man In Black

Producător: Gremlin

Distributor: Gremlin

Hardware: Pentium, 16MBRAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win95

+ *grafică și sunet foarte bine realizate, animații reușite*  
- *deservire greoaie*

**7** /10





## Born to be... cu cântec înainte în zgomot de motoare!

Iată că a venit și vremea **Nostalgic**-ului. Partea de hârtoage din revistă în care stăm ca la azilul de bătrâni amintindu-ne de vremurile de demult. Ca de obicei, căutând liniștit prin biblioteca de jocuri în încercarea de a găsi ceva care să vă trezească sentimentul ce denumeste și această rubrică, am întâmpinat aceeași stare sufletească ca și ultima oară când v-am scris despre *Lemmings*. Care stare? Păi cum să nu fi trist când te gândești cum stăteau zile și nopți hoinărind printr-un joc care după ce ți-a adus o grămadă de satisfacții punându-te în fața a cine știe ce situații de netrecut, dintr-o dată s-a terminat lăsând în urmă doar amintirea și o stare cumplită de oboseală ce mi-a adus un somn lung, dar cu tot felul de vise influențate de aventurile trăite în joc. Apropo, de asta îmi amintesc cum odată demult, când mă jucam pe un HC, aveam un quest în care rămăsesem

blocat la o fază în care trebuia parcă să folosesc niște cuburi pentru a trece de unele chestii. Nu mai știu cum se numea jocul dar vă spun că atât de obsedat eram de faza respectivă încât am visat cum trebuia procedat cu acele cuburi. Probabil că o să exclamați ceva de genul „abureală”, dar vă spun că după ce m-am trezit din acel vis am pus în aplicare rezolvarea subconștientului meu și am rămas de-a dreptul surprins observând că într-adevăr aceea era soluția. Poate că nu este acesta cel mai bun exemplu, dar ceea ce vroiam de fapt să subliniez este măsura în care un joc ne poate influența viața de zi cu zi, în cele din urmă găsindu-și adăpost în „dosarul” cu amintiri al bibilicilor noastre. Cam aceeași soartă a avut-o și *Full Throttle* care... doamne, cred că este unul din jocurile care m-a marcat cel mai mult la vremea respectivă. Poate că dacă

mi-ați vedea moaca v-ar fi mult mai ușor să înțelegeți de ce. Toată treaba s-a întâmplat acum vreun an de zile când am dat de jocul ăsta de undeva de la un prieten de prin străinătăți. Probabil că sunt destui printre voi care dacă nu l-au jucat au auzit cel puțin vorbindu-se despre el. Vina producției acestuia o poartă nimeni alții decât realizatorii binecunoscutei serii *Monky Island*, cei de la Lucas Arts întrecându-se pe ei însăși prin ideea de a face așa ceva. Un rool playng pentru cei mai supărați fani ai heavy metal-ului, făcut pentru cei ce duc dorul șoselelor și a motoarelor, mai pe scurt pentru rock-erii adevărați. În zgomot nervos de motoare, ascultând un rock puternic aveți de trăit o aventură continuă prin intermediul lui Ben, acesta fiind de fapt mai marele unei găști de bike-eri ce purtau numele de *Polecats*. Care ar fi acum buba care a dat naștere acțiunii



jocului. Păi să vedem. Hoinărind wild and free pe o oarecare șosea gașca lui Ben în frunte cu acesta au întâlnit o hoverlimo care aparținea președintelui și vicelui celei mai tari fabrici de motoare din țară. Gândindu-se să le facă acestora o demonstrație a capacității motoarelor lor au trecut liniștiți peste vehicol, ca apoi să se oprească ca omu' la un bar pe marginea șoselei unde să se răcorească cu o bere și să mai împartă câțiva pumni. Tot stând ei așa, nu după mult timp apare și hoverlimuzina din care coboară nimeni altul decât Malcom Corley, un băiețel de vreo 70 de ani care amintindu-și de clipele tinereții când hoinărea cu motorul său, s-a gândit să-i cunoască pe adevărații care i-au străbătut titiu'. Aici se împrietenește cu Ben, de fel foarte fidel motoarelor Corley, cu care rămâne la bar pălăvrăgind tot felul de povești din viața de zi cu zi a găștilor. Până aici toate bune și frumoase, până apare Adrian Ripburger, vicepreședintele companiei, care îl supără puțin pe Ben ce îl va invita politicoș afară pentru a purta o discuție ca între gentleman's. Bineînțeles, Ripburger îi oferă lui Ben două oferte de afaceri. Prima, o angajare a găștii pentru a escorta hover-ul la o comferință, ofertă respinsă categoric de acesta, iar a doua o mare țavă-n cap primită pe la spate din partea „gorilei” ce însoțește orice V.I.P. care se respectă. Urmează sabotarea motorului lui Ben, între timp acesta zăcând inconștient într-un container de lângă bar, iar Ripburger plecând împreună cu Polecats cărora le-a spus că șefu' lor a acceptat oferta de a-i escorta și a plecat înainte pentru a



verifica traseul. Cu alte cuvinte Ben al nostru a luat o mare țapă, pentru a rezolva problema fiind acum nevoit să plece pe urmele găști sale în încercarea de a-i salva de la moarte. Care moarte, ce moarte tot zice asta aici... vă întrebați probabil. Păi să vă spun cum stau lucrurile cu nenea Ripburger. Acesta, fiind acționarul principal după Malcom Corley bineînțeles că ar prelua conducerea fabricii după moartea acestuia și fiind conștient de acest lucru intenționează să transforme fabrica de motoare într-una de hovercraft-uri. Punct. Asta spune deja totul. Nea Ripburger trebuie oprit. Ei, de aici începe toată aventura în care Ben trebuie să treacă de tot felul de situații disperate și la prima vedere fără



rezolvare. În urma unui accident ajungi să cunoști o tipă care după ce te repară pe tine îți bagă la tratament motoru' care suferise și el ceva damage. După o vreme, după ce a-ți trecut de faza cu piesele de schimb și de barajul poliției o să ajungeți la momentul în care Malcom v-a primi o rangă-n cap de la Ripburger care îl v-a lăsa pe acesta zăcând în sânge lângă un WC. Apare Ben însă prea târziu pentru că fapta deja se consumase, dar reușește totuși să afle în ultimele clipe de viață a lui Malcom că tipa care l-a reparat pe el și pe motorul său era de fapt fiica lui. De aici aventura continuă cu tot felul de întâmplări dubioase, lupte cu bike-eri din alte găști, un salt de toată frumusețea peste un canion și alte treburi d-astea, în cele din urmă ajungând la fabrica de motociclete Corley. Aici, după ce reușește să dea de Maureen (fata lu' Malcom) și să o



convingă că nu el era criminalul tatălui său se aliază cu gașca Vulturilor continuând urmărirea lui Ripburger. Iarăși tot felul de aventuri cu explozii, intrigi și personaje ciudate. Dai de un film video ce conține testamentul moșului din care reiese că moștenitorul companiei este Maureen și într-o ședință a acționarilor aceasta îl dă în gât pe Ripburger care fuge disperat la bordul unui camion blindat. Apar și Vulturii conducând un avion fără aripi, se încinge o urmărire supărată pe șosea ca în cele din urmă, după o grămadă de pățanii cursa să se sfârșească pe marginea canionului cu Ripburger atârând de șașa unei mitraliere ce se afla în fața camionului ce balansa pe marginea stâncii. Ben, ofțicat rău de tot pe Ripburger se urcă în camion și retractează mitraliera pentru al trimite pe acesta pe fundul canionului dar...surpriză, în cădere acesta se prinde de numărul de înmatriculare și atârână fericit... câteva clipe pentru că plăcuța va ceda și astfel îl veți privi cum se îndreaptă spre hell citind în ultimile clipe deviza companiei scrisă pe numărul de înmatriculare: „CAN'T BEAT A CORLEY”. În sfârșit, jocul se termină cu Maureen într-o discuție de afaceri în limuzina sa, moment în care Ben pleacă cu Corley-ul său rătăcind pe autostrăzi pe un fundal heavy metal. E, cam asta a fost povestea rockerului hoinar ce mi-a marcat preferințele în domeniul quest-urilor rool playng, vă las în liniște și pace și LET'S HEAT THE ROAD MEN!

*Indianu'*



# Cheat-uri-codes

## Alien Carnage (Halloween Harry)

[B] [I] [G] -îți dă full health și jetpac power  
[Ctrl] [R] [E] [N] -îți dă toate armele posibile și activează God Mode pentru câteva secunde.  
[Ctrl] [Alt] [RShift] -[Alt] [L] -te trimite la un nivel la alegere tastând numărul episodului (1-4) urmat de numărul nivelului (1-5). Trebuie să fi atent pentru că tastarea greșită va reseta jocul.  
[Alt] [=] -își schimbă poziția într-un nivel dacă tastezi destinația după introducerea codului, de asemenea tastarea greșită va reseta jocul

## D-Noid

Codurile nivelelor:

06-Vortex  
11-Realm  
15-Warp  
21-Zone  
25-Gate

## Epic Pinball

Pentru a introduce un cod apăsați [Esc] iar în momentul când va apărea opțiunea quit apăsați litera care nu este apăsată în același timp.  
[F1]-apăsați această tastă în meniul options și veți juca cu 6 bile în loc de 5  
[Esc] [F9]-schimbă culoarea borderului (nu funcționează pe orice monitor)  
[Esc] [F10]-trimite o captură de

ecran în fișierul Screen.pcx.  
[Esc] [B] [N]-vă dă extra ball  
[Esc] [J]-puteți controla toate bilele de pe masă cu ajutorul cursorilor

Bile nelimitate: În DOS vă duceți în directorul jocului unde tastați "Debug config.pin", gata? Acum dați un [Enter] și tastați e10b, apoi 00, w urmat de q. Așa, acum dacă porniți jocul o să vedeți că numărul de bile va fi 0 ceea ce înseamnă că aveți bile nelimitate. Stați să vedeți cum ar trebui să arate screen-ul din DOS după debug.

C:\pinball\debug config.pin

-e10b

0D37:010B 06.00

-w

Writing 006E bytes

-q

C:\pinball\

-codurile astea funcționează pe toate mesele în afară de Enigma unde se vor distruge culorile în momentul introducerii;

-aceste coduri nu funcționează în versiunea înregistrată a jocului;

## Postal

FLAMENSTEIN-toate armele de foc și muniție  
TITANIII-lansator de rachete și rachete  
EXPLODRAMA-toate armele cu explozibil și muniție  
CARRYMORE-backpack  
LOBITFAR-grenade și cocktailuri Molotov  
CROTCHBOMB-mine  
FIREHURLER-aruncător de flăcări și canistre cu benzină  
SHOTGUN-50 de cartușe pentru

shotgun și un shotgun  
SHELLFEST-același lucru ca la SHOTGUN+gloanțe lacrimogene  
HEALTHFUL-ridică viața la 100 de puncte  
THICKSKIN-armură completă  
GIMMEDAT-toate armele și muniție  
HESTILLGOOD-te readuce la viață după ce mori  
DAWHOLEENCHILADA-ceva rachete, grenade, canistre cu napalm și benzină pentru aruncătorul de flăcări  
BREAKYOSAH-scut pentru shotgun  
MYTEAMOUSE-împarte ecranul  
THEBESTGUN-gloanțe lacrimogene  
STERNOMAT-lansator de napalm  
LAMSOLAME-invulnerabilitate

## Age of Empires

Pentru a activa codurile mergeți la cheat mode (Enter) și introduceți următoarele coduri:  
BIG BERTHA-catapulta trage la distanța 16 și are efect pe un diametru de 10  
FLYING DUTCHMAN-dă preotului viteza 6 și 600 de puncte  
ICBM-ballista trage la distanța de 100  
NO FOG-dezactivează Fog of War  
REVEAL MAP-îți arată toată harta  
STEROIDS-activează construirea rapidă  
HARI KARI-distruge toate clă-



dirile și unitățile  
**HOME RUN**-îți dă victorie instantă într-un scenariu  
**DIEDIEDIE**-toată lumea (inclusiv tu)... moare!  
**RASIGN**-te retragi  
**PEPPERONI PIZZA**-îți dă 1000 de unități de haleală  
**WOODSTOCK**-îți dă 1000 de unități de lemn  
**COINAGE**-1000 de unități de aur  
**QUARRY**-1000 de unități de piatră

## Quake II

Aceste cheat-uri funcționează în QTEST2, testul tehnologiei Quake II. Scrieți aceste cheat-uri în Quake II command line (apăsați ~).

**GOD**-god mode (on/off)  
**NOTARGET**-fără target mode (on/off)  
**NOCLIP**-fără clipping (on/off)  
**GIVE ALL**-vă dă toate item-urile  
**GIVE JACKET ARMOR**-vestă anti glonț  
**GIVE BLASTER**-blaster  
**GIVE SHOTGUN**-shotgun  
**GIVE SSHOTGUN**-super shotgun  
**GIVE MACHINEGUN**-mitralieră  
**GIVE GRENADELAUNCHER**-lansator de grenade  
**GIVE ROKETLAUNCHER**-lanstor de rachete  
**GIVE SHELLS**-shell  
**GIVE BULLETS**-gloanțe  
**GIVE GRENADES**-grenade  
**GIVE ROCKETS**-rachete  
**GIVE SLUGS**-gloanțe  
**GIVE MINES**-mine  
**GIVE NUKE**-Da Nuke  
**GIVE QUAD**-Quad damage  
**GIVE INVULNERABILITY**-invulnerabilitate  
**GIVE ALL**-în afară că vă pune totul în inventar, vă dă 999 din următoarele: costum de protecție, CD cu informații, cub cu pu-

tere, aces prin sist. de securitate, cheia piramidă, data spiner, cheia albastră, cheia roșie, poziția comandantului și Air Strike Marker (accesați inventarul apăsând Tab și navigați cu —"[" și "]").

## Wing Commander IV

Lansați jocul din DOS tastând **WC4-CHINKEN** pentru a activa cheat-urile:

**[Ctrl] [W]**-distruge navele aflate în colimator  
**[Alt] [Ctrl] [W]**-distruge toate navele inamice  
 Pentru a trece peste nivele lanși jocul din DOS tastând **WC4 XX**, x-urile reprezentând nivelul la care vreți să mergeți.

## Shadow Warrior

**SWCHAN**-good mode  
**SWGHOST**-fără clipping mode  
**SWGREED**-activează toate cheat-urile  
**SWGIMME**-vă dă toate item-urile  
**SWTREKXY**-vă trimite într-un alt nivel (x=episode, y=level)  
**SWLOC**-afișează rata framelor în colțul din dreapta sus  
**SWRES**-schimbă rezoluția  
**SWATART**-repornește nivelul  
**SWMAP**-comută zona în automap  
**SWTRIX**-schimbă rachetele iepure în lansatoare de rachete  
**WINPACHINKO**-vă lasă să câștigați jocul pachinko și vă dă un item

## C&C Red Alert: Counterstrike

Iată cum să faceți rost de misiunile TOP-Secret: mergeți în meniul Counterstrike, țineți apăsat Shift-ul și dați un clic pe speaker în dreapta meniului Options.

## Syndicate Wars

În meniul în care vă introduceți numele scrieți mai întâi **POOL-SLICE**, apoi ștergeți-l și scrieți-vă numele:

**[Alt]+[T]**-telepoartă agent  
**[Alt]+[C]**-câștigați misiunea  
**[Shift]+[Q]**-readuc toți agenții morți cu toate item-urile  
**[0]**-când sunteți în cercetare aduce echipament sau cryo, aduce și alte opțiuni în listă  
**[V]**-când sunteți în cercetare va termina o zi de cercetare  
**[.]**-apăsați în ori ce punct al misiunii și vă dă 10.000 de parai  
**[Q]**-apăsați când sunteți într-o misiune pentru a primi toate armele, însă fără health

## Redneck Rampage

**RDALL**-toate item-urile  
**RECLIP**-troggle clipping  
**RDELVIS**-god mode  
**RDGUNS**-toate armele  
**RDKEYS**-toate cheile  
**RDMONSTERS**-scoate toți monștrii  
**RDSKILL#**-alt skill (#=1-4)  
**RDUNLOCK**-încuietorile off/on

## Tekwar

Cheat-urile astea funcționează numai pentru versiunea originală!  
**[Alt]+[Shift]+[G]**-god mod on/off  
**[Alt]+[Shift]+[J]**-înfrângeți toți Teklords  
**[Alt]+[Shift]+[W]**-vă dă toate armele, cheile și Accutrak

## Total Annihilation

Vreți să jucați orice misiune single-player din joc? Atunci faceți ce vă zic. Mergeți în meniul Single Player și scrieți **DRDEATH**. Dacă totul e OK o să apară o soră între Options și Go Back iar apoi puteți alege ori care misiune aveți chef.



# Blast Corps

NINTENDO 64



Ce frumos! Dacă ești un pic supărat cel mai bun lucru pe care-l ai de făcut e să pui mâna pe jocul ăsta și să distrugi cam tot ce-ți iese-n cale.

Pământul în viitorul apropiat. Populația lumii a crescut în mod îngrijorător. Pentru a realiza noi spații locuibile s-a stabilit ca toate clădirile vechi și ineficiente să fie demolate iar în locul acestora să fie construite altele noi. Sarcina distrugerii acestor imobile revine unei unități specializate numite Blast Corps. Amber, Clark, Wesley și Spike sunt adevărați maeștrii ai distrugerii. De ani de zile ei conduc mașinile lor de demolat și fac una cu pământul orice clădire care nu mai merită renovată.

Toate lucrurile merg spre bine,

totuși iată că într-o bună zi lumea este amenințată de o catastrofă nucleară. Două rachete nucleare, care sunt transportate de un camion, amenință să explodeze. Toate ca toate, da' transportorul nostru a luat curs spre un teritoriu știut numai de el. Singura cale de a evita un dezastru este eliminarea oricărui obstacol din calea camionului. Iată că aici intervine rolul tău: distrugerea oricărei clădiri care stă în drumul transportorului atomic. E, vă așteaptă o sarcină destul de grea!

Așadar, în general trebuie să distrugi cam orice clădire indicată prin niște săgeți verzi. E, dacă culoarea săgeților se modifică înspre roșu atunci să știți că e rău de tot. Asta înseamnă că transportorul ăsta blestemat se

apropie vertiginos spre clădire. Singurul lucru pe care poți să-l mai faci e să strngi din dinți și să închizi ochii când explodează hardughia. Ca orice joc care se respectă, după ce treci de un anumit număr de nivele ești înălțat în grad. Astfel, după ce treci de primele trei nivele ești avansat la gradul de: "Distrugător antrenat!". La început trebuie să conduci un buldozer. E destul de simplu! Îți ei un pic de avânt și pe urmă poți dărâma orice vrei. Mai puțin copacii! Lucrurile se complică când conduci un Monstertruck. Clădirile trebuie demolate cu partea laterală a acestui vehicol. Sigur că se poate și cu botul, dar e puțin mai complicat și riscați să nu vă terminați misiunea cu succes. Așa că sfatul meu





este să loviți pe cât puteți cu părțile laterale.

Ia uite măi frate! Au apărut pe globul pământesc tot felul de cerculețe verzi, galbene, roși și negre. Aha, ia uite, cercurile verzi reprezintă că nu a fost descoperit tocmai tot în nivelul respectiv. Cercurile galbene, încercuite cu roșu, reprezintă că s-a făcut cam totul prin acel nivel. Da' uite că mai sunt și niște cerculețe mici care cică reprezintă nivele de antrenament sau de bonus. Nivelele de antrenament au în general scopul de a te acomoda cu un anumit vehicul. Să nu vă spun cât m-am chinuit cu vehiculul numit XR7-Protocrash. Țsta e un aparat așa de ciudat că nici nu vă închipuiți! La început am încercat să lovesc clădirile cu fața, cu spatele, cu părțile laterale... nimic, nimic și iar nimic. Și m-am tot chinuit și până la urmă am descoperit că un anumit buton declanșează un



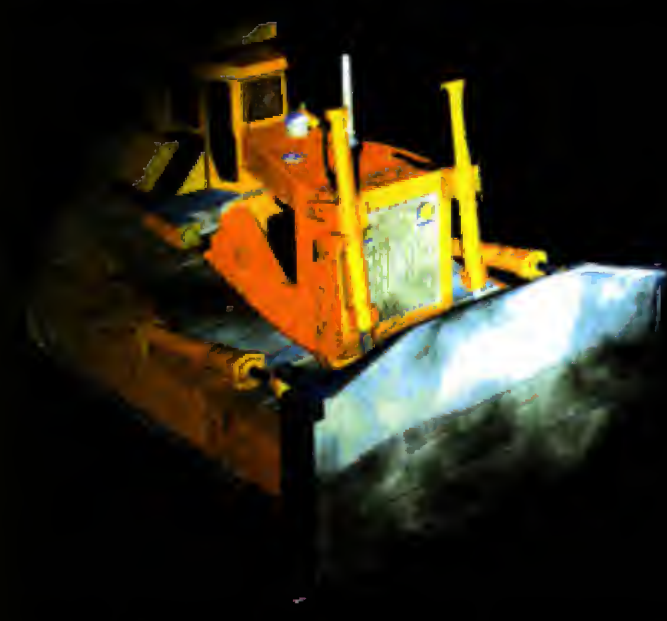
fantastică. E adevărat că sunt ceva mai greu de manevrat, da' asta e. După ce te obișnuiești poți face praf orice clădire, sau aproape. Uite că de exemplu într-un anumit nivel jucam cu robotul J-Bomb. Am distrus toate clădirile da' mai aveam de distrus ceva: o cale ferată! M-am tot chinuit eu, am sărit pe ea, de se cutremura pământul, da' tot degeaba. Așa că mi-am adus repede aminte că pe undeva prin nivel se ascunde o mașinuță. Am fugit repede de-am luat-o și apoi am intrat cu toată viteza în calea aia ferată. Și... cred că am distrus-o tocmai la timp. Oricum vă sfătuiesc să nu faceți ca mine: după ce am distrus toate obstacolele am atins din greșală transportorul ăla blestemat. Și ce credeți? A făcut boom, a făcut boom... zău dacă nu m-am ofticit! Termin tot nivelul și după aia...

E, oricum e tare de tot jocu'. Numa coloana sonoră îți dă fiori reci. Cel mai urât e când apare chelu' ăla care se ține cu mâinile de cap și-ți spune: "Are you running away or something!". În general când îți spune asta înseamnă că nu mai ai nici o șansă.

Oricum, o idee interesantă după

părerea mea. Cu siguranță că îi va atrage pe majoritatea gamerilor. Numai eu știu ce poate face un joc ca ăsta. Mai că ai sta să pierzi toată noaptea numai să butonezi. Da' oricum, îți trebuie ceva timp până să-i dai de cap la jocu ăsta. E destul de lung și de complex. La un moment dat tinde să devină plictisitor. Hei, nu vă alarmați! Plictisitor din cauză că sunt unele nivele în care trebuie să cauți soluția un timp ceva mai îndelungat. Oricum, nu cred că o să duceți în joc lipsă de suspans și de o plăcere ciudată de a distruge. Așa că: măi gameri supărați pe tot ce stă în picioare, haideți că e ceva treabă pentru voi!

*Mr. President*



„atac lateral”. Și uite așa, ținându-mă la o anumită distanță față de clădiri le tot trăgeam câte una până le făceam praf și pulbere. Asta nu e tot! În nivelele de bonus ai ocazia să acumulezi și tu ceva puncte în plus. Trebuie doar să termini cu un anumit vehicul, pe care ai ocazia să ți-l alegi la început, o cursă. Toate ca toate da' trebuie să vă spun că circuitul pe care trebuie să-l urmați este greu, ba chiar foarte greu. Trebuie să fi mereu atent că altfel cine știe pe unde nimerești!

Cel mai mult mi-au plăcut roboțelii! Există trei tipuri: Donnerfaust (Pumnul Tunetului), J-Bomb și Crasholator. Fiecare dintre ăștia au o putere de distrugere

**Producător: Rareware**

**Distribuitor: Nintendo**

**Ofertant: Omnitoys**

**Adresa: B-dul Poligrafiei**

**3, București**

**Tel/Fax: 01/2233175,**

**01/2233164**



# QUICK TEST

*Iată că și în acest număr, redacției noastre i-au fost suspuse spre testare un joystick și un modem fax/data. Pentru testarea componentei*

*periferice am folosit jocul Flightsimulator 98 de la Microsoft și Grand Prix 2. Aici am urmărit în special caracteristicile deosebite ale joystick-*

*ului, precum și fiabilitatea acestuia. Pentru testarea fax/modemului am folosit un protocol special.*

*Mr. President*



Când am folosit pentru prima dată acest joystick am rămas surprins de mulțimea de butoane și de ușurința cu care se poate folosi. P-16 Flightstick (Boeder) are încorporată tehnologia "Saturn-Ring" Direct Drive Technology, elaborată de această firmă, care permite realizarea unor mișcări fluide și precise în toate direcțiile. În plus, aparatul a fost dotat cu o serie de facilități care permit utilizatorului să controleze în timpul rulării unui simulator de zbor motoarele și pedalele acestuia. Selectorul de semnal (Signal Selector) permite schimbarea funcțiilor



## P-16 Flightstick

fiecărui buton de foc în parte, iar selectorul de motor permite asignarea controlului motoarelor. La realizarea lui P-16 s-a ținut cont de factorul uman, elaborându-se în acest scop o tehnologie numită "Hu-

man-Factor Engineering" care permite un control precis în timpul pilotării simulatoarelor pentru PC. Butoanele largi, mari pentru foc



comportat foarte bine, ușurința în deservire și posibilitățile avansate de calibrare și configurare a diverselor butoane permițând un joc ușor și de

lungă durată. În Grand Prix 2, lucrurile au stat la fel. Mașina răspunzând rapid și exact la comenzi. Oricum, singura problemă care apare este calibrarea joystick-ului care trebuie făcută cât mai exact și astfel este necesar destul de mult timp până se găsește o configurare optimă.

*Mr. President*



**Flightsimulator 98: P-16 este ușor de manevrat, avionul răspunzând rapid și prompt la comenzi.**

asigură pe deasupra un răspuns rapid și exact.

Aparatul se poate conecta la orice tip de PC care dispune de un port pentru joystick. În plus, P-16 este suportat de orice software care a fost descris pentru PC. În Flightsimulator 98 joystick-ul s-a

**Producător: Boeder**

**Ofertant: IMA Infoconsult**

**Adresa: Str. Popa Nan 9,**

**București**

**Tel/Fax: 01/6424197,**

**01/6422218**



Mai rapid, mai eficient, mai ușor...

# V1433VQH

## Voice/Data/Fax Modem

Modemul oferit de firma bucureșteană IMA Infoconsult combină facilitățile unui data modem cu o viteză de transfer de 33600 bps cu cele ale unui fax modem de 14400 bps. Așadar prin acesta aveți posibilitatea de a primi și trimite faxuri printr-o linie telefonică, la fel ca un fax standard. Modemul permite în plus comunicarea între PC-uri, terminale și BBS-uri (Buletin Board Systems).

Aici apare partea interesantă! Imaginați-vă că un utilizator din Franța poate juca Warcraft II cu un utilizator din Cehia. Sună destul de frumos, întrebarea mea este cum se vor înțelege cei doi? Oricum, iată că este posibilă rularea unor anumite programe care să fie folosite simultan de mai mulți utilizatori din diferite colțuri ale lumii. Singura problemă care apare este ca și linia telefonică să permită o legătură optimă, astfel încât să nu te trezești că atunci când ești mai captivat să distrugi unitățile inamice



să se întrerupă legătura și să rămâi cu buzele umflate.

Dar aceasta nu este tot. Trecerea de la modul de operare DATA la Fax se face automat de către aparat, nefiind necesare nici un fel de setări hardware. Instalarea sub Windows se poate face rapid și fără a fi necesare foarte multe cunoștințe în domeniu, sistemul de operare recunoscând aparatul imediat. În plus, manualul de utilizare este destul de detaliat, specificând problemele care pot apărea, precum și pașii care trebuie făcuți pentru ca această componentă să fie atașată fără probleme. Singura condiție care se pune este ca și PC-ul cu care se comunică să dispună de o placă fax/

modem care să suporte aceleași viteze de transfer.

Există și ceva restricții. Chiar la începutul manualului de utilizare sunt enumerate câteva legi date de către FCC (Federal Communica-



tions Commission) care nu trebuie încălcate. Printre acestea se află de exemplu și legea prin care nu este permisă conectarea la un hotline sau la un telefon cu cartelă sau fise. De asemenea, acest produs a fost testat de FCC și se încadrează în normele stabilite de acesta.

Stăm bine la capitolul instalare și deservire, așa că hai să-i dăm drumul să vedem dacă îi putem bate pe colegii noștri din Germania. La Warcraft bineînțeles...

*Mr. President*

**Ofertant: IMA Infoconsult**  
**Adresa: Str. Popa Nan 9,**  
**București**  
**Tel/Fax: 01/6424197,**  
**01/6422218**







# Cele mai bune jocuri ale anului

**M**oș Crăciun va rămâne cu siguranță surprins când va intra într-un magazin și va cere „un joc tare pentru PC”. O astfel de explozie de jocuri, cum a apărut la sfârșitul acestui an, nu a mai existat cam de mulțor.

LEVEL vă prezintă cele mai interesante produse.

Hei, stați un pic, am și eu o întrebare: ce jocuri de calculator ar fi existat astăzi dacă nu ar fi fost realizate mai întâi DOOM și Command & Conquer? Această întrebare și-o pun însă numai teoreticienii jo-

curilor. La ora actuală cele mai mari vânzări le înregistrează jocurile strategice real-time. În ultima vreme tot mai multe firme, care se respectă cât de cât, au început să ia parte la concursul pentru câștigarea supremației pe piața soft-urilor de divertisment.

## Jocuri Strategice

Clonele C&C au reprezentat un succes pe piața software-urilor de divertisment. Acestea au adus îmbunătățiri la engine-ul jocului original, precum și la varietatea elementelor de joc. Cu timpul a fost dezvoltat și AI-ul (artificial intelligence) produselor, programul fiind astfel capabil să genereze situații complicate și de lungă durată. Produsele din ultima generație vin cu tot mai multe idei noi și interesante. Conceptul jocurilor a rămas practic același, s-au schimbat doar elementele care țin de sunet, grafică, motivația acțiunilor și simplitatea comenzilor. Citiți aici ce puteți găsi la ora actuală pe piață și care sunt cele mai interesante jocuri.

### AGE OF EMPIRES

**Vânătoare cu sulite și construcții de lemn**

Proiectul ambițios al departamentului de jocuri relativ tânăr al companiei gigant Microsoft a adus în fața gamer-ilor un joc strategic bine

realizat. „Age of Empires” (Microsoft) leagă cele mai bune elemente ale unor jocuri clasice cu idei noi, inovatoare, care au făcut ca acest produs să reprezinte o noutate în branșă. Fiind conducător al unui mic trib istoric trebuie să încercați să vă dezvoltați imperiul în întreaga lume. Vă este cunoscut acest aspect? Corect. „Civilization” de la Sid Meiers avea un concept asemănător. Diferența constă doar într-o grafică mult mai bună.

Animațiile unităților sunt acum mult mai bine realizate, Civilization stând foarte prost la acest capitol. Fiecare activitate a locuitorilor orașelor tale este atât de detaliat animată încât la ora actuală nu există nici un joc care să dispună de ceva asemănător. Nici chiar „Siedler” de la Bluebyte nu poate

concura cu Age of Empires.

Elementele, care au devenit între timp standard în cadrul jocurilor strategice real-time, întâlnite și în „Warcraft” și „Command & Conquer”, sunt atât animația personajelor tale de joc, precum și complexitatea trupelor în funcție de cât de avansată este societatea ta. Astfel, în funcție de câți bani, hrană și materie primă ai, poți construi clădiri mai complexe, cu ajutorul cărora poți crea unități mai puternice.

„Age of Empires” se evidențiază și prin varietatea de opțiuni necesare unei victorii: în cadrul jocurilor multiplayer aveți posibilitatea de a seta condițiile de câștigare a unui joc. Astfel, câștigătorul poate fi acela care construiește primul una din minunile lumi.

#### Verdictul LEVEL:

Așadar „Age of Empires” se dovedește a fi un joc care aduce multe idei noi. Atât în jocurile multiplayer cât și în jocurile solo este o strategie fascinantă cu o motivație de lungă durată.





## ANNO 1602

### Atenție la pirati

Mult mai puțin războinic este „Anno 1602” (Sunflowers), în care gamer-ul joacă rolul unui căpitan de vapor care caută pe un țărm necunoscut un loc pentru a începe realizarea unei noi colonii. După ce v-ați decis



unde vreți să realizați noua colonie începe partea mai interesantă: trebuie să construiți, să cooperați cu băștinașii și să faceți comerț cu celelalte coloni. Conform filozofiei celor de la Sunflowers războiul este necesar doar pentru a vă apăra de atacurile piratilor. Numai dezvoltarea pe plan militar a societății dumneavoastră va duce la o nereușită: nici un băștinaș nu vă va povesti unde se află minele de aur - poate o va spune totuși unui partener de afaceri...?

Coproducția germano-austriacă (pe lângă Sunflowers, la realizarea acestui joc a mai luat parte și MAX-Desgin, care și-a făcut un nume cu titluri ca „1896” sau „Burntime”) a realizat o grafică 3D remarcabilă cu



secvențe intermediare foarte frumos renderizate. De asemenea, deservirea jocului este foarte complexă.

#### Verdict LEVEL:

*Fanii jocurilor strategice au din nou ocazia de a rula pe calculatorul lor un produs deosebit.*

## Game-hardware: Iată de ce aveți nevoie

**Procesor/memorie:** Pentium 75 este ca și mort, oricum în ceea ce privește jocurile high-end. Majoritatea cerințelor încep cu un procesor Pentium 90, însă produsele care cer o putere și o viteză de calcul intensivă, ca de exemplu jocurile multiplayer gen „*Total Annihilation*”, necesită cel puțin un Pentium la 133, iar în cazul programelor multiplayer cu mai mult de 8 gameri în rețea chiar un P166. Un P133 este pentru cei care vor o performanță „satisfăcătoare”. Recomandarea noastră este un P166 cu 32 de RAM, în viitor apropiat cerințele vor ajunge însă la 64 de RAM.

**Placă Grafică:** Plăcile grafice 3D sunt recomandate în special pentru simulatoarele auto și de zbor. Și aproape fiecare joc nou, cu o grafică deosebită, necesită aceste componente rapide. Oricum, simulările strategice au mai puțin nevoie de plăci grafice 3D, însă jocurile de acțiune din ultima generație refuză să pornească fără ca aceste componente să existe. Cine achiziționează un PC nou ar trebui să se gândească serios și la o placă 3D sau cel puțin la un accelerator 3D.

**Monitor:** Totul e OK atât timp cât acesta funcționează bine cu placa grafică. Cele mai multe jocuri rulează foarte bine la rezoluții de 640 x 480 de pixeli, 800 x 600 a devenit între timp

un standard actual (tocmai în cadrul jocurilor strategice sunt folosite hărți foarte mari) și foarte multe produse oferă acum opțional și o rezoluție de 1024 x 768 la 256 de culori, uneori chiar mai mult. Oricum, în cazul acesta din urmă, monitorul de 15 țoli e numai bun de aruncat la gunoi, deoarece numai pe ecrane de 17 sau 20 de țoli veți putea deosebi o mașină de o ladă de fier.

**Placă de sunet:** În sfârșit un lucru care este stabil: o placă de sunet pe 16 biți - poate chiar una mică pe 32 - este recunoscută de Windows și acesta dispune de drivere puternice. Majoritatea programelor rulează acum muzica de pe CD. Oricum, placa grafică și cea de sunet ar trebui să fie compatibile prin driver cu DirectX-ul - cel mai bine cu versiunea cea mai nouă 5.0, deoarece fără această componentă Windows nu mai rulează aproape nici un joc.

**Unitate CD:** Vă mai spune ceva cuvântul „doublespeed”? Da? Frumos - acum uitați-l repede: e la fel de actual ca și cuvântul „cușmă”! Nici cu o unitate x4 Speed nu veți avea ocazia să faceți mare lucru, deoarece majoritatea software-urilor de divertisment vor rula, astfel lent și cu o calitate care lasă de dorit. Așadar, vă recomandăm călduros o unitate x8 Speed, chiar și una x12 Speed, costurile de achiziționare nemaifiind

acum așa de enorme.

**Harddisk:** Spațiul de stocare a fost întotdeauna o problemă, deoarece în general nu există decât o singură măsură: pm - prea mic. În timpurile în care un singur joc ocupă în jur de 500 de MB, nu mai este suficient nici chiar un harddisk cu o capacitate de 2GB. Cu toate acestea: un joc nu ocupă la ora actuală mai mult de 100 sau 200 de MB. Majoritatea programelor cer acum indicații asupra modului de instalare, respectiv instalare economică sau completă. În modul de instalare economică animațiile vor rula totuși lent, plăcerea transformându-se astfel în nervi.

**ForceFeed-Joystick:** Industria de jocuri a luat la cunoștință că Microsoft, CH Products, Thrustmaster și celelalte mari firme de componente periferice intenționează să aducă în fața homeuser-ilor aparate care să genereze mișcări în funcție de acțiunile din joc. Astfel, de exemplu, este posibil să „simți” în joystick reculul unui pistol sau forța centrifugă a unui aparat de zbor. Tot mai mulți producători de jocuri vor realiza produse care vor sprijini aceste joystick-uri „ForceFeed”. Așadar, în viitor va crește feeling-ul din jocuri și de asemenea senzația de realitate.



## Interviu

**„... zeii au hotărât ca un pământean să aibă puteri supraomenești!”**

De când Craig Allen (31) a acceptat în 1994 să preia postul de scenarist la Disney Interactive, a participat la realizarea unor jocuri ca „Mickey Mania”, „Maui Mallard in Cold Shadow” și „Bonkers”. El este de asemenea producătorul lui „Hercules”. Iată ce a aflat redacția LEVEL de la acesta.

**LEVEL:** *Craig, cum a fost realizat Hercules?*

**Allen:** Am încercat să urmărim filmul cât mai exact și am preluat în aceeași măsură personajele. Hercules este ideal pentru un joc de acțiune: este puternic, athletic și este sprijinit de zei, primind tot felul de arme și daruri - desigur, acestea sunt echivalente în joc cu „power-up”-urile întâlnite la fiecare nivel.

**LEVEL:** *Povestea o știm, dar ce aduce nou acest joc?*

**Allen:** Sigur că pe lângă povestea jocului au fost incluse și o serie de caracteristici tehnice - pentru a crește plăcerea de a juca.

De exemplu, sunetul a fost adaptat în funcție de atmosferă - am conceput acest sistem de sunet 3D, care reglează efectul stereo în funcție de poziția sursei de sunet de pe ecran. Și trebuie să spunem că suntem mândri asupra lumii noastre 3D prin care eroul nostru trece de la nivel la nivel. La început ne-a fost un pic frică de cum vor arăta graficele bitmap din fundal împreună cu poligoanele pătrate ale figurile. Însă arată bine după părerea mea.

**LEVEL:** *Hydra este desenată?*

**Allen:** Nu, unele fundaluri și unele obiecte au fost desenate manual și incluse în program ca bitmap-uri - pentru animații au fost necesare aproximativ 10000 de imagini. Cele mai multe personaje negative sunt însă create „live” de către calculator, iar Hercules poate ridica obiectele 3D și le poate folosi, aruncându-le de exemplu în jurul său sau folosindu-le ca scară. În principiu

aproape toate acțiunile trebuie să fie convingătoare.

**LEVEL:** *Personajele negative 3D sunt chiar la fel cu cele din film?*

**Allen:** Da, și așa trebuie să și fie. Pentru prima dată a fost posibil ca într-un joc Disney să fie folosite secvențe din film. Oricum, speranța noastră de a folosi toate ipostazele unei anumite figuri a fost spulberată. Băieții de la departamentul de desene animate au folosit prea multe utilitare suplimentare și de conversie - unele dintre acestea fiind descrise chiar de ei.

**LEVEL:** *Din ce cauză produsele licențiate, de exemplu jocurile făcute după filme, sunt adesea foarte prost programate?*

**Allen:** Cele mai multe dintre acestea sunt realizate în criză de timp. Noi am avut posibilitatea de a dezvolta jocul împreună cu departamentul de film și am avut astfel un timp de un an și jumătate.

## TOTAL ANNIHILATION

**Omul împotriva mașinii**

Jocul strategic de la GT Interactive nu are nimic de-a face cu un produs în care domnește liniștea și pacea. Așa cum probabil v-ați dat seama din titlu, în „Total Annihilation” (GT Interactive) scopul misiunilor este de a-ți face inamicul, respectiv comandantul acestora, una cu pământul. Pe de altă parte: ce joc are ca țintă șahul? Și în care joc de șah ați putut vedea asemenea explozii impresionante?

Să fim serioși! Aici aveți ocazia de a juca un război mai mult sau mai

puțin abstract, motivația acestuia fiind mașinile care s-au întors împotriva oamenilor. Fiecare parte are unități și clădiri proprii, luptele dându-se pe toată harta, respectiv în aer, în apă și pe pământ. Numeroasele posibilități de combinație și de atac dau jocului o natură aparte care cu siguranță că nu-l va plictisi pe gamer. Interesant este că AI-ul inclus în program are capacitatea de a învăța: dacă nu a avut succes cu o anumită tactică atunci va încerca ceva cu totul și cu totul deosebit.

În comparație cu „C&C” unitățile sunt reprezentate 3D peste diferitele forme de relief ale hărții. De exemplu, în „Total Annihilation” mișcările și acțiunile unui soldat se fac cursiv, fără

probleme de renderizare.

Oricum, imaginea devine ceva haotică când jocul este rulat la rezoluția maximă într-o rețea de zece calculatoare. E și normal, nu?

**Verdict LEVEL:**

*În rândul jocurilor strategice acesta se clasează printre primele produse de acest gen.*





## GETTYSBURG Încolonareaaaa! Marș...

Salt în timp și spațiu! De data aceasta nu în viitor, ci în trecut. Acțiunea se petrece în Pennsylvania în vara fierbinte a anului 1863, la sfârșitul lunii Iunie. Câmpurile din împrejurimi sunt bătute de cizmele soldaților - armata din nordul Statelor Unite sunt în apropiere. Iar cei din sud, care până acum erau obișnuiți numai să învingă, sunt în marș. Pe 1-Iulie vor întâlni yankei-i. Nici nu-și pot închipui că după o luptă încrâncenată la Gettysburg, războiul de independență va lua sfârșit.



5/13/97

Sid-Meier a ales o temă poate prea americană pentru primul program al noii firme Firaxis. Producătorul se pare că a strâns în jurul său capete luminate care au cercetat în spatele ușilor închise cum va arăta viitorul simulatoarelor strategice.

Ca rezultat: „Gettysburg!”

The Best of 1997 **LEVEL**

programat cu o anumită dragoste pentru detaliu, permite gamer-ului să controleze aproape fiecare aspect al istoriei. Fiecare element al jocului este reprezentat foarte detaliat, existând și numeroase moduri de admirare a soldaților, unităților militare, a tunurilor, prin diferite trepte de mărire.

### Verdict LEVEL:

*Totuși tema acestui joc este mai puțin interesantă pentru europeni. Așadar, jocul se adresează în principal unei anumite grupe de gameri. Poate că o versiune ulterioară va avea ca temă vreun război european! Va avea mai mult succes pe piața vestică.*

## Pacific Admiral Japonezii în San Francisco

Ultimul produs din seria jocurilor strategice de la SSI are de asemenea o temă mai americană. Conceptul general al jocului este același ca în „Panzer General” (Mindscape). Așadar, acțiu-



nea se desfășoară pe o hartă bidimensională.

Singurele elemente care mai solicită din când în când hardware-ul din punct de vedere grafic sunt o serie de animații intermediare. Ceva nou și interesant se pare că va apărea la începutul anului viitor: „Panzer General III D”. Totuși până atunci mai trebuie să treacă ceva timp așa încât deocamdată trebuie să ne mulțumim cu ceea ce ne-a prezentat în acest an divizia SSI de la Mindscape. Gradul cu care se intră în luptă este mai puțin important, deoarece se joacă pe front asiatico-american cu toate armele care

existau la acea vreme. De la transportoare până la avioane de vânatoare și până la tancuri blindate de neînving. Astfel, gamerul trebuie să ia o multitudine de decizii și trebuie să fie de asemenea atent la o mulțime de finețuri strategice.

Sigur că acțiunile din joc nu se bazează pe faptele petrecute cu adevărat acum 40 de ani în urmă, însă hărțile și orașele au fost refăcute aproape perfect.

### Verdict LEVEL:

*Nu întotdeauna jocurile real-time sunt cele mai bune! Uite că există și simulări strategice turn-based care sunt frumoase și bine realizate.*

## WARLORDS 3 Bătălii animalice

Și la firma concurentă a SSI-ului există serii strategice. Firma SSG (Strategic Studies Group) realizează de ani de zile jocuri strategice de bună calitate, printre altele titlul fantezist „Warlords”. Acum iată că putem admira o altă versiune: „Warlords 3 - Reign of Heroes” (Mindscape). Și aceasta face cinste numelui său, deoarece iarăși numeroși răboinici, de diferite rase se luptă pentru câștigarea supremației - au fost introdusi de data aceasta peste 80 de eroi. Aceștia recrutează tot ceea ce poate ține o armă

în mână și luptă încrâncenat pentru cucerirea cetăților și orașelor inamice.

Cu alte cuvinte: în ceea ce privește acțiunea jocului nu s-a schimbat nimic. Luptele se desfășoară automat, fără să poți influența în vreun fel derularea acestora, și toate aceste lucruri se petrec după niște runde foarte precis descrise. Un punct în plus este și posibilitatea de rulare a jocului pe sisteme mai puțin rapide.

### Verdict LEVEL:

*Nu este un joc care*

*să corespundă cerințelor acestui sfârșit de an, însă este un joc strategic necomplicat și realizat cu mult stil.*





## AKTE EUROPA

### Idei noi

Iată că din partea casei Eidos am avut parte de o surpriză: „Akte Europa”. Ceea ce i-a nedumerit pe foarte mulți specialiști în acest domeniu a fost lipsa totală a unei campanii de publicitate. „Akte Europa” este un joc strategic real-time - desigur, se putea altfel? Totuși, ceea ce a fost făcut în tăcere are șanse foarte mari de a se clasa în rândul primelor zece jocuri.

„Akte Europa” este oficial o versiune ulterioară a jocului care a avut mai puțin succes „Colony Wars 2492”. Conceptul este ceva mai ciudat: de

exemplu, focul izbucnit undeva din întâmplare se întinde în funcție de cum bate vântul. O idee interesantă este și aceea de a construi vehiculele din părți, ca motor, arme și elemente suplimentare. Deși jocul în sine nu are un concept prea diferit față de celelalte, gamerii cu experiență vor fi nevoiți să intre un pic mai adânc în sufletul acestui program de divertisment. Diferitele autovehicule au avantaje și dezavantaje în funcție de terenul pe care se deplasează. În plus, mediul în care se desfășoară acțiunile este, ca și în cazul lui „Total Annihilation”, tridimensional, astfel încât văile și munții pot fi folosiți

în strategie ca acoperire.

### Verdict LEVEL:

*Un joc care va face concurență simulărilor strategice real-time. Idei bune puse ideal în practică.*



## SEVEN KINGDOMS

### Spioni regali

Să aruncăm o scurtă privire asupra unui regat în care domnește fantezia. Sau, mai bine zis, în șapte din acestea, deoarece luptătorii în timp real au acum posibilitatea de a călători și

de a se război în „Seven Kingdoms” (Interactive Magic) în șapte regate.

Pe lângă elementele grafice care se întâlnesc aproape în fiecare joc de acest fel și regula de bază „construim clădiri noi, care pot produce unități noi”, au fost adăugate și o serie de elemente fanteziste. Neobișnuit este aici principiul loialității: dacă un războinic nu este mulțumit de șeful său atunci poate dezerta în armata inamică. Concluzia este așadar că unii soldați trebuie săltați în grad, ca să fie astfel mulțumiți și să nu dea bir cu fugiții. Pe de altă parte ar trebui să fiți atenți să nu avansați în grad pe cine nu trebuie. Unii conducători se folosesc de poziția

lor pentru a semăna cu ajutorul spionilor fulgere pe unde nu trebuie.

Astfel, un James Bond fantezist poate lucra ca spion secret în tabăra inamică pe post de războinic sau țaran. Atenție mare și aici! Nu le acordați prea mare încredere acestora pentru că atunci când îți va fi lumea mai dragă o să te trezești că ai rămas fără vreun oraș sau două care au fost încredințate unor foști spioni.

### Verdict LEVEL:

*Idei interesante, mod multiplayer amuzant. Din punct de vedere grafic nu stă la fel de bine ca ceilalți concurenți, însă merită jucat.*



## Aventuri & RPG

## LANDS OF LORE

### Blestemul zeilor

Cu „Lands of Lore 2” (Virgin) băieții răi de la Westwood Studios din paradisul distracțiilor Las Vegas, vor să bată din nou recordurile la vânzări. Și iată că ceea ce au construit timp de patru ani se va vedea în acest joc care probabil că va deveni un punct de referință pentru RPG-uri. În 1993, când fost lansată prima versiune a acestui joc, eroul principal nu se putea mișca natural și liber (acest lucru fiind acum

posibil datorită 3D-ului). Pe deasupra, figurile din joc au fost dotate cu o inteligență care depășește cu mult versiunea anterioară. Ce să mai vorbim de grafică și sunet care au fost enorm îmbunătățite și extinse. „Lands Of Lore” va uimi gamerii, atingând cele mai înalte standarde.

Artiștii de la Westwood s-au străduit cu adevărat și realizat personaje aproape umane. Povestea jocului creează suspans și îi va duce pe jucători în cele mai nebănuite locuri. Ghicitori logice, care fac viața o enigmă, inamici puternici, care fac moartea

interesantă. O lume plină de sunete și culori care vă va rupe de ralitate - nu cred că există ceva mai frumos pentru cei care iubesc RPG-urile.

### Verdict LEVEL:

*Dacă în topul dumneavoastră există un alt joc pe locul întâi atunci înseamnă cu siguranță că nu sunteți un fan al RPG-urilor.*







Dacă enumerați rapid în gând zece filme de renume, există șanse foarte mari ca „Blade Runner” (Virgin) să se afle printre acestea. Nici nu e de mirare că o serie întreagă de case de jocuri de renume mondial au vrut în 1994 să cumpere drepturile de licență, oricum la 11 ani după ce a fost lansat

acest film pentru prima dată.

Virgin a negociat un an întreg cu „Blade Runner Partnership”, o companie, angajată special pentru a pune la punct toate condițiile de realizarea a licenței. Și iarăși au fost solicitați băieții de la Westwood pentru a realiza o prezentare - lucru care l-au realizat impecabil.

Totuși, în ciuda tuturor piedicilor a ieșit ceva care va stârni fanilor plânsul - lacrimi de bucurie se înțelege. Rareori le-a fost dat fanilor de a trăi de pe un CD atmosfera unui film. Smogul străzilor, scenariile care te țin în suspans... - totul se potrivește, place și creează atmosferă. Noua figură principală McCoy înlocuiește aproape

în întregime rolul lui Mr. Deckard. Și ceea ce mă mulțumește pe deplin: nu există nici un film interactiv - am o grămadă de astfel de filme în dulap, majoritatea dintre ele fiind lungi și plictisitoare.

În plus, te poți mișca prin oraș, poți călători cu un „Spinner”, așa erau numite autovehiculele antigravitaționale. Se poate comunica cu oamenii, majoritatea fiind cunoscuți din film, care apar în roluri secundare.

#### Verdict LEVEL:

*Pentru a prevedea acțiunile din joc trebuie să fi la fel de profet cât ar fi necesar să prevestești numerele de la loto. O aventură adevărată!*

## LEGO-ISLAND ADVENTURE

Un joc un pic diferit

Un contrast mai puternic ca aceasta nu prea există: de la lumea viitorului din orașele din Blade-Runner la lumea ilară a lui „Lego-Island Adventure” (Minscape). Da, așa este: piesele de construit din jocurile LEGO, mici și colorate se pot admira acum și digital. Pe când firma Lego Media, care aparține de firma LEGO și care realizează produse software, se chinuie să scoată pe piață diverse programe, Mindscape oferă deja un produs de

acest fel: Insula Lego.

Rolul celor care joacă este în primul rând să cercetze insula. În acest sens puteți ocupa unul din cele cinci roluri. Pe petecul acesta de pământ singurele posibilități de deplasare și transport pentru îndeplinirea diferitelor misiuni sunt niște mașini sport și jet-



skis. Principala atracție este de a-l urmări pe răufăcătorul „Shifty”, care intenționează să demoleze insula.

Acesta este și singurul lucru violent care se petrece pe insulă. În rest trebuie să descoperiți foarte multe lucruri singuri, nu există arme sau un anumit timp de realizare a unei misiuni și în ciuda acestor lucruri nu există plictiseală. Ba, chiar dimpotrivă există și lucruri haioase.

#### Verdict LEVEL:

*La prima privire pare a fi un ceva obișnuit și plictisitor - nu este chiar așa. Un joc nonviolent ideal pentru copii.*

## BAPHOMET'S FLUCH 2

### Pe urmele civilizației Maya

Uneori versiunile ulterioare reușesc să fie cu mult mai bune decât cele inițiale. În cazul lui „Baphomet's Fluch” (Virgin) designerii de joc au cercetat cu atenție și au citit ceea ce le-a plăcut cel mai mult clienților și testerilor la prima versiune. De fapt, aceste aspecte nu au fost decât lucruri de detaliu care au stânenit vânătoare palpitantă a studentului american George. Figurile din joc pălăvrăgeau prea mult, povestea erau prea scurtă și

uneori era oribil când auzai „acest lucru nu merge”.

Așadar, în a doua versiune a fost scurtat dialogul. S-a conceput o poveste mai complexă și George, eroul principal, i-a fost atașat un repertoriu complet de explicații de ce nu sunt posibile o serie de acțiuni în diverse locuri.

**Rezultatul:** o aventură palpitantă care nu mai prezintă slăbiciuni. Totul corespunde unui joc interesant și captivant chiar dacă Baphomet, ajutorul lui Satana, nu mai apare în povestea vechilor mayași. Acum George trebuie să împiedice un vrăjitor nebun să atragă toată mânia zeilor. Mai

mult chiar, trebuie să salvați lumea înainte ca luna și stelele să atingă o anumită poziție. Cine vrea la urma urmei să vină sfârșitul lumii.

#### Verdict LEVEL:

*Cine e efectiv sătul de o poveste în care personajele pălăvrăgesc aiurea să facă cumva rost de jocul ăsta! Aici există în sfârșit plăcere și suspans.*





# Simulări

## IMPERIALISM Stăpânul lumii

Doriți să conduceți lumea? Doriți să fiți responsabili de câteva miliarde de oameni? Să fiți vinovați dacă undeva pe planetă unele lucruri merg prost? Nu? Nici eu, însă iată că există oameni cărora pur și simplu le place ideea de a fi stăpânii lumii. Iată că nu numai profesorii sau savanții făcăniți visează la acest lucru, ci și gamer-i celei mai noi simulări de la SSI. În joc există șapte

nații și 16 orașe mici care încercă să ajungă în vârf, folosind toate posibilitățile oferite de comerț, diplomatie și industrie. Din cauza ultimului element „Imperialism” (Mindscape) face parte mai curând din categoria simulărilor decât din categoria jocurilor strategice. Pentru a ajunge în vârf se poate folosi soluția militară, însă trebuie la fel de bine dezvoltată partea financiară și logistică. Simularea managerială este de departe cel mai interesant aspect. Totul este dirijat central prin clădirile capitalei. „Imperialism



aduce astfel nu numai o idee nouă și inovatoare ci câștigă și o enormă atracție.

### Verdict LEVEL:

*O simulare managerială care se poate învăța ușor, dar care tinde în nivele superioare să devină puțin dezordonată.*

## CONSTRUCTOR Un pic de umor negru

O simulare managerială care se învârtă în jurul construcțiilor de case - cine crede acum că știe din „Sim City” despre ce este vorba, se înșeală amar, deoarece ratează un joc ilar și interesant. „Constructor” (Acclaim) conturează piața de imobile digitale într-o variantă extrem de nouă, deoarece aici lupta pentru chiriași, milioane și bucăți de piață se dă cu toate mijloacele - parțial ilegale. Astfel, în casele noi ale concurentului se poate instala o comună de nebuni, care își fac de cap seară de seară, deranjând funcționarii

firmei concurente. Sau se poate instala într-o clădire a inamicului un killer nebun care începe și-și face mendrele cu ajutorul unei drujbe.



Cu o amestecătură solidă între simulare managerială, animații haioase, multe glumițe și cu o porție sănătoasă de plăcere de a distruge, Constructor este un joc care ar trebui să-l jucați

pentru exercițiu împotriva calculatorului însă de plăcere împotriva prietenilor. Oricum, aceștia ar trebui să fie prieteni foarte buni, ca să nu se offense și să vă spargă monitorul.

### Verdict LEVEL:

*Atât de multe surprize și idei pro KB nu a mai existat de mult pe un CD. O simulare pentru cei care au simțul umorului negru!*

## SABRE ACE Simulator de zbor în 3D

La începutul anilor 50, pe când



americanii erau deasupra Coreei luptând în regatul norilor, tehnica avansată pentru acea vreme a lui F-86 Sabre Jet a jucat un rol decisiv. Un motiv destul de puternic pentru ca cei de la Virgin să facă un simulator al acestei păsări cu aripi de oțel. În plus, pentru mai mult suspans, în „Sabre Ace” gamer-ul are posibilitatea după preferințe de a zbura pentru UN sau pentru comuniști.

După câteva zboruri de antrenament, tânărul pilot trebuie să piloteze, înainte de a fi lăsat la comanda

renumitelor avioane, un Yak-9 sau Mustang, de abia după aceea Sabre sau MIG. Este interesant să compari tehnica de luptă a unui avion cu elice cu cea a unui avion cu reacție - războiul aerian asupra Coreei se încadrează exact între aceste două tehnici.

În ceea ce privește grafica și jocul „Sabre Ace” este unul din cele mai bine realizate simulatoare de până acum. Oricum, cerințele pentru acest joc sunt destul de ridicate: Pentium 166 și placă grafică 3D. Altfel, simulatorul va rula lent și astfel nici nu merită jucat.

### Verdict LEVEL:

*Variat, ideal din punct de vedere grafic și misiuni interesante - un simulator excepțional.*



**Priviți cu atenție imaginile următoare:**



**Ce au ele în comun?**

Câte un **CALCULATOR** care poate fi **AL DUMNEAVOASTRĂ** participând la  
**TOMBOLA CHIP pentru ABONAȚI**

Puteți participa la fiecare din aceste 4 tombale dacă sunteți abonat CHIP în lunile de mai sus. Dacă sunteți abonat pe tot anul 1998 aveți 4 șanse de a câștiga. Tragerile la sorti vor avea loc în datele de: 31 martie, 30 iunie, 30 septembrie și respectiv 21 decembrie. Câștigătorii vor fi anunțați în revistă. **MULT SUCCES!!!**



**Informații privind încheierea abonamentului:**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

doamna Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov

sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":

4072996053897 la BRD Brașov.

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l

împreună cu **copia chitanței sau a ordinului de plată**

Pentru elevi și studenți este necesară copia după

cartelul de elev/student, vizat la zi.

**CHIP**

**talon de abonament**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **CHIP** cu CD, pe o perioadă de:

6 luni, la prețul de

☐ 99.000 lei

☐ 90.000 lei ca elev/student

9 luni, la prețul de

☐ 148.500 lei

☐ 135.000 lei ca elev/student

12 luni, la prețul de

☐ 198.000 lei

☐ 180.000 lei ca elev/student

Începând cu luna:

Nume, Prenume:

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Loc.

Cod.

Județ

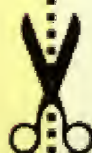
Telefon:

Fax:

☐ **DA**, doresc să devin  
**membru CHIP Club.**



Am achitat suma de ..... lei cu  
mandatul poștal / ordinul de plată  
nr. .... din data de .....





# Caravana Sprint



Pe 13 decembrie s-a încheiat **Caravana Sprint**, o competiție a jucătorilor de Quake din țară. Împreună cu partenerii săi, Microsoft, Intel, Fujitsu, Chaintech, STB, BTC, LG International, Sprint a organizat un turneu prin țară, pe durata a 70 de zile. 19 orașe au fost gazdele manifestării. Cei mai tari jucători de Quake din aceste orașe au devenit finaliști, iar în etapa finală, desfășurată între 9 și 13 decembrie la

câștigătorul unui Sprint Colosseum XLine, dotat cu Pentium II la 233 MHz. Acestea au fost mașinile pe care au concurat participanții, care mai au și posibilitatea de a intra în posesia a 200 de premii distribuite prin tragere la sorți. Marele premiu îl constituie un notebook Gericom.

În paralel, Sprint a promovat și configurațiile mai ieftine de PC-uri, a oferit cărți de informatică și CD-uri cu programe educaționale și de divertisment produse de Microsoft.



## General Manager:

Dan Bădescu

## Redactor șef:

Florian Răileanu (Mr. President)

## Redactori:

Gabriela Muntean,

Răzvan Pătrașcu (Indianu')

## Grafică și DTP:

Sorin Gruia

## Realizare CD:

Viorel Niculescu (grafica)

Ovidiu Anghelidi (programare)

## Coloana sonoră a CD-ului

companion din numărul trecut al revistei noastre este compoziția originală a domnului Marius Ghinea și a fost integral relizată pe Yamaha SW60.

## Marketing și publicitate:

Krisztina Brassai

Zsolt Bodola

## Contabilitate:

Maria Parge

## Distribuție:

Ioana Bădescu

Bogdan Bart

## Adresa redacției:

B-dul Victoriei Nr.12

Et. 1 - 2200 Brașov

## Adresa pentru corespondență:

O.P. 13, C.P. 4, 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/150886, 068/153108

## Pregătire Filme:

Magazin Holding Kft Budapesta, Ungaria

## Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

## LEVEL talon de abonament

- ☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu **CD**, pe o perioadă de:
- |                       |                                      |  |
|-----------------------|--------------------------------------|--|
| 6 luni, la prețul de  | <input type="checkbox"/> 99.000 lei  | <input type="checkbox"/> 90.000 lei ca elev/student  |
| 9 luni, la prețul de  | <input type="checkbox"/> 148.500 lei | <input type="checkbox"/> 135.000 lei ca elev/student |
| 12 luni, la prețul de | <input type="checkbox"/> 198.000 lei | <input type="checkbox"/> 180.000 lei ca elev/student |

Începând cu luna:

Nume, Prenume:

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Loc. \_\_\_\_\_ Cod. \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_

## DA, doresc să comand:

- ☐ **LEVEL NR. 1** - 14.800 lei.
- ☐ **LEVEL NR. 2** - 14.800 lei.
- ☐ **LEVEL NR. 3** - 18.000 lei.

## Informații privind încheierea abonamentului:

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov

sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":

4072996053897 la BRD Brașov.

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l

împreună cu **copia chitanței sau a ordinului de plată**.

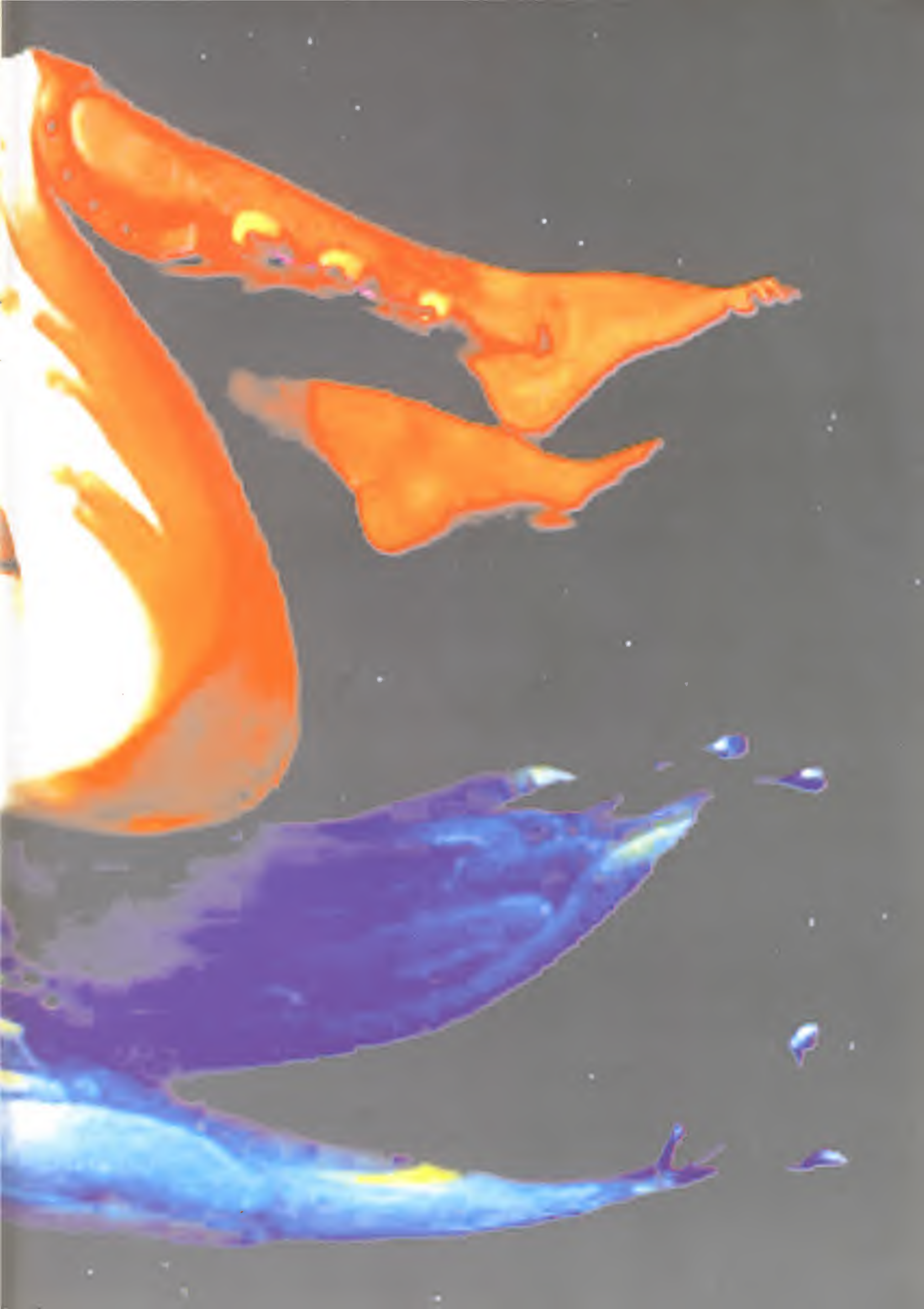
Pentru elevi și studenți este necesară copia după carnetul de elev/student, vizat la zi.

Vă rugăm să telefonați la redacție (068/150886)

înainte de a comanda numere mai vechi ale revistei,

pentru a vă asigura că nu s-a epuizat stocul.









tău merge ca o



?

Ai nevoie de



ca să meargă ca un



?

Îți dorești și un



?

Atunci e



!

Ai nevoie de

